Nintendo Switch · eShop · Retro

04/22 · Ausgabe 300 · € 5,99

N-ZONE

D ANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 905997 04

Österreich € 6,70; Schweiz sfr 10,80; Benelux € 7,10
Italien, Spanien € 7,80

VORSCHAU

DER SWITCH-SOMMER KOMMT!

Kirby und das vergessene Land, Nintendo Switch Sports, Mario Strikers: Battle League Football, Xenoblade Chronicles 3 und vieles mehr – wir haben alle Infos zu den Switch-Hits der nächsten Monate!

300 AUSGABEN N-ZONE

Wir feiern unser Jubiläum! Special + Gewinnspiele

Nothilfe Ukraine

© picture alliance/dpa/TASS

Jetzt spenden!

Es herrscht Krieg mitten in Europa. Millionen Kinder, Frauen und Männer bangen um ihr Leben und ihre Zukunft.

Aktion Deutschland Hilft leistet den Menschen Nothilfe. Gemeinsam, schnell und koordiniert. **Helfen Sie jetzt – mit Ihrer Spende.**

Spendenkonto: DE62 3702 0500 0000 1020 30
Spenden unter: **www.Aktion-Deutschland-Hilft.de**

Aktion Deutschland Hilft
Bündnis deutscher Hilfsorganisationen

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Schön, dass ihr da seid, liebe Leser! Nehmt euch ein Stück Kuchen und einen Kaffee oder Tee, wir sitzen gemütlich zusammen und feiern Ausgabe 300 der N-ZONE! Und bevor ihr es vergesst: Schon in der übernächsten Ausgabe lassen wir die Korken ein weiteres Mal knallen, wenn das 25-Jahre-Jubiläum ansteht. Für gute Laune sorgte auch die Nintendo Direct im Februar, die uns mit Informationen zu den anstehenden Sommer-Hits für Nintendo Switch versorgte. Klar, dass wir die heißen Themen auf dem Cover verewigen mussten! Der Vorschaubereich ist also prall gefüllt, das gleiche gilt für die Testsparte dieser Ausgabe!

Triangle Strategy bekommt den Ehrenplatz und stolze sechs Seiten Umfang, und das ist angesichts der herausragenden Qualität des Taktik-Rollenspiels auch angemessen. Außerdem beehrt Assassine Ezio die Switch, Held Sora kommt mit all seinen Freunden vorbei, in Monark testet ihr eure Persönlichkeit und in River City Girls Zero bekommt ihr einen wohligen Nostalgie-Flash. Bei so viel Inhalt bei den Vorschauen und in der Test-Rubrik musste der Special-Bereich ein wenig schrumpfen, das macht unsere Specials aber nicht weniger spannend: Wir berichten von der skurrilen Geschichte eines fehlgeleiteten Entwicklers auf Kriegsfuß mit Nintendo und werfen einen Blick auf die N-ZONE – wie entsteht ein Heft, was ist in den letzten 300 Heften passiert, und was ist das allwissende N-ZONE-File?

Abschließend noch ein Hinweis in eigener Sache: Aufgrund von Lieferengpässen konnte diese Ausgabe leider nicht auf unserem Standardpapier gedruckt werden. Falls ihr also einen Unterschied bemerkt – das ist kein Fehler der Druckerei oder eine planmäßige Änderung unsererseits, sondern rein den aktuellen Umständen geschuldet. Wir hoffen, dass wir ab der nächsten Ausgaben wieder auf unser übliches Papier zurückgreifen können. Aber auch auf dünnerem Papier versuchen wir natürlich, euch mit den interessantesten und besten Nintendo-Themen des Monats zu unterhalten.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 04/2022

Zwei
Zum Jubiläum haben wir uns für das Cover der aktuellen Ausgabe zwei hübsche Sonderfarben gegönnt, deshalb strahlt das Deckblatt dieser N-ZONE ganz besonders schön. Schick, oder?

Neun
Unser freier Autor Nicolai hatte wirklich sehr viel Spaß mit Triangle Strategy! Was mag wohl die Wertung sein ...

300
Eine einfach Wahl. Das hier ist Heft Nummer 300 der N-ZONE!

Kopfnuss des Monats
Ein bestimmtes Rätsel in Monark brachte unseren freien Autoren Yannik an den Rand des Wahnsinns. Passt irgendwie ganz gut zum Thema des Spiels. Zufall?

HEFTINHALT 04/2022

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

300 Ausgaben N-ZONE 08
Bob vs. Nintendo 16

VORSCHAU

Kirby und das vergessene Land 22
Fire Emblem Warriors: Three Hopes .. 26
Live a Live 28
Splatoon 3 Salmon Rush: Next Wave ... 30
Nintendo Switch Sports 32
Mario Strikers: Battle League Football .. 34
Xenoblade Chronicles 3 36
No Man's Sky 38

TEST

Das Team 42
Triangle Strategy 44
Monark 50
Reverie Knight Tactics 54
Chocobo GP 58
Assassin's Creed: The Ezio Collection .. 62
Kingdom Hearts Integrum Masterpiece Collection 64
Powerslave Exhumed 66
River City Girls Zero 68
Dynasty Warriors 9 Empires 70
Zorya: The Celestial Sisters 72
OlliOlli World 74
Topspiele 76

RETRO

Das sagenumwobene Ura-Zelda 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

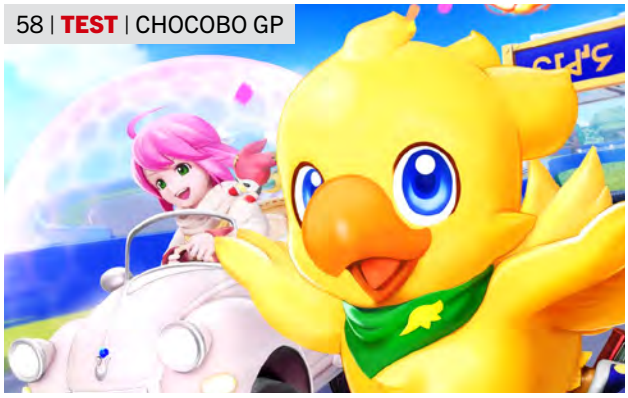
Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

44 | TEST | TRIANGLE STRATEGY

36 | VORSCHAU | XENOBLADE CHRONICLES 3

32 | VORSCHAU | SWITCH SPORTS

58 | TEST | CHOCOBO GP



50 | TEST | MONARK

22 | VORSCHAU | KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MARIO KART 8 DELUXE

BEKOMMT RIESIGEN DLC MIT GENIALEN STRECKEN!

Mario Kart 8 Deluxe, das erfolgreichste Switch-Spiel überhaupt, wird um einen gigantischen DLC erweitert - und ist für manche Switch-Gamer sogar kostenlos.

Das erfolgreichste Rennspiel aller Zeiten bekommt eine gigantische DLC-Erweiterung mit unzähligen absolut fantastischen Strecken. Das verkündete Nintendo im Rahmen der Februar-Direct. Mit den 48 neuaufgelegten Strecken kommt Mario Kart 8 Deluxe schlussendlich auf stolze 96 Pisten. Neben den Vorgänger-Titeln sind auch Strecken aus dem Mobile-Titel Mario Kart Tour dabei. Bis Ende 2023 erscheinen die DLC-Inhalte in sechs „Wellen". Für jeden Release-Tag gibt es stets zwei Cups mit jeweils vier Zusatz-Strecken. Los geht's bereits am 18. März 2022 mit der ersten „Welle". Diese umfasst die zwei Packs „Goldener Turbo-Cup" sowie „Glückskatzen-Cup" und beinhaltet Strecken wie Toads Piste aus Mario Kart 7 oder den Schoko-Sumpf aus Mario Kart 64. Alle zusätzlichen Rennpisten sind natürlich nicht nur offline und allein spielbar, sondern auch im lokalen sowie Online-Multiplayer. Für das Spielen übers Internet wird aber ein Nintendo-Switch-Online-Account benötigt. Wer zusätzlich zu dem Basisabo noch das Erweiterungspaket besitzt, bekommt den Booster-Streckenpass ohne weitere Zusatzkosten. Es gibt den Season Pass aber auch als käuflichen DLC im eShop der Nintendo Switch. Hier kostet er 24,99 Euro - etwa 50 Cent pro Zusatzstrecke - und ist bereits jetzt vorbestellbar.

Johannes Gehrling

NINTENDO SCHLIESST ALTE ESHOPS

VIELE SPIELE FÜR IMMER VERLOREN

Nintendo plant, die eShops für Wii U und 3DS zu schließen. Mehrere Download-Games der beiden Plattformen sind danach für immer verloren.

Trotz gegenteiliger Gerüchte plant Nintendo nun doch für März 2023 die Einkaufsfunktionen für die eShops der Wii U sowie der Nintendo-3DS-Familie zu schließen. Das bedeutet, dass weder Spiele gekauft noch Inhalte und Demos kostenlos erworben werden können. Alle Titel, die man bereits besitzt, wie auch existierende Software-Updates, können jedoch weiterhin heruntergeladen werden. Auch kann man weiterhin online spielen. Services wie StreetPass Mii Plaza werden aber eingestellt. Trotz der Ankündigung ein Jahr im Voraus, sollte man sich nicht zu viel Zeit dabei lassen, Artikel zu erwerben. Bereits ab dem 23. Mai 2022 wird es nicht mehr möglich sein, eShop-Accounts mit der Kreditkarte aufzufüllen. Ende August 2022 verlieren dann auch Nintendo-eShop-Karten ihre Funktionalität, sodass bis März 2023 nur noch Download-Codes eingelöst werden können. Was dabei Sorgen macht, ist die Zukunft der Virtual Console. In einem mittlerweile gelöschten Statement kündigte Nintendo an, dass sie keine Pläne hätten, klassische Titel auf anderem Wege käuflich zu machen. Diese Spiele wären zukünftig also nur noch über Nintendo Switch Online zugänglich. Selbst dann kann man sie aber nur spielen und nicht besitzen. Zudem ist die Auswahl im Vergleich zu Nintendo 3DS und Wii U wesentlich kleiner.

Ronla Häusser & Lukas Schmid

NINTENDO ÜBERRASCHT

MIT WEITEREN KLASSIKERN FÜR SWITCH ONLINE

Abonnenten des Online-Service erhalten ab sofort Zugriff auf die beiden Rollenspiele Earthbound fürs SNES und Earthbound Beginnings fürs NES.

Nintendo erweitert die Spielesammlung für NES und SNES auf der Nintendo Switch. Wie das Unternehmen in der aktuellen Nintendo Direct bekannt gegeben hat, erscheinen die beiden Retro-Rollenspiele Earthbound und Earthbound Beginnings für alle Mitglieder von Nintendo Switch Online. Beide Spiele sind seit dem 9. Februar in den NES- und SNES-Bibliotheken verfügbar. Zugriff auf die Apps erhaltet ihr mit einer aktiven Switch-Online-Mitgliedschaft, die als Jahres-, Dreimonats- oder Monatsabo erhältlich ist. Über den Online-Service könnt ihr die Klassiker dauerhaft und beliebig oft spielen. In den nun neu erschienenen Rollenspielen warten rundenbasierte Kämpfe auf euch. Die in Japan unter dem Namen Mother erschienene Reihe hatte später großen Einfluss auf die Pokémon-Spiele. Der letzte Ableger Mother 3 wurde aber bis heute nicht für den Westen lokalisiert. Innerhalb der NES- und SNES-Bibliotheken finden sich noch viele weitere Klassiker. Für das Super Nintendo stehen unter anderem F-Zero, Super Mario World und The Legend of Zelda: A Link to the Past bereit. Im NES-Bereich entdeckt ihr unter anderem Ice Climber, Super Mario Bros. und Double Dragon. Im Herbst 2021 stellte Nintendo das Erweiterungspaket vor - eine Zusatzabo mit Zugang zu N64- und Sega-Mega-Drive-Titeln.

David Martin

POKÉMON KARMESIN & PURPUR

NEUNTE GENERATION FÜR NINTENDO SWITCH ANGEKÜNDIGT

Zum Pokémon Day wurde die neunte Generation des RPGs für Switch angekündigt. Pokémon Karmesin und Pokémon Purpur erscheinen Ende 2022.

Anlässlich des alljährlichen Pokémon Day am 27. Februar hat The Pokémon Company im Rahmen einer „Pokémon Presents“ Neuigkeiten zu einer ganzen Reihe von Pokémon-Spielen vorgestellt. Bereits veröffentlichte Games wie Pokémon Go, Pokémon Unite und das sehr erfolgreiche Pokémon-Legenden: Arceus bekommen neue Inhalte. Außerdem ist eine neue Pokémon-Animationsserie in Arbeit, die in der Hisui-Region spielt und noch dieses Jahr veröffentlicht werden soll. Zuletzt folgte dann aber die große Überraschung für Pokémon-Fans: Die neunte Generation erscheint Ende 2022 für die Nintendo Switch! Die neuen Rollenspiele tragen die Titel Pokémon Karmesin & Pokémon Purpur, im Englischen Pokémon Scarlet & Pokémon Violet. Wie bei Legends erwartet Spielerinnen und Spieler eine offene 3D-Spielwelt, die ohne Ladezeiten frei erkundet werden kann. Die neue Region basiert dabei mutmaßlich auf Spanien beziehungsweise der iberischen Halbinsel. Je nach gewählter Spielversion sieht eure Spielfigur etwas anders aus und trägt ein anderes Outfit. Neben vielen bekannten Pokémon wird es natürlich auch wieder zahlreiche neue Monster geben. Genauer vorgestellt wurden bereits die drei knuffigen neuen Starter-Pokémon Felori, Krokel und Kwaks.

Johannes Gehrling

300 AUSGABEN N-ZONE

Dieses Jahr wird gleich zweimal gefeiert! In euren Händen haltet ihr Heft Nummer 300 der N-ZONE, und in Ausgabe Nummer 06/22 werden wir das 25-jährige Jubiläum begehen. Und nun viel Spaß mit unserem bunten Special rund um die N-ZONE!

300. Was für eine Zahl! Okay, wer es ganz genau nimmt, der weiß, dass es tatsächlich noch mehr N-ZONE-Ausgaben gibt, schließlich sind mit der Zeit einige Sonderhefte erschienen, die nicht in die reguläre Abfolge aufgenommen wurden. Aber das ist Erbsenzählerei, wir haben schließlich wichtigere Dinge zu besprechen. Was ist passiert in den beinahe 25 Jahren, in denen die N-ZONE existiert? Hier kommt unser Schnelldurchlauf zur Geschichte des größten – und mittlerweile einzigen – deutschen Nintendo-Magazins! **Katharina Pache**

DIE N64-ÄRA

Im Zuge der Veröffentlichung des N64 begann das Dasein der N-ZONE 1997 als Print-Magazin mit Nintendo-Fokus. Der Game Boy, zu dieser Zeit die Handheld-Hardware aus dem Hause Nintendo, spielte im Vergleich zur stationären Hardware zunächst keine große Rolle. Das sollte sich erst ändern, als die Pokémon anfingen, die Welt zu erobern: 1999 wurde die Rubrik Pokémon-Zone erstmals in der N-ZONE eingeführt, wenig später folgte ein erstes von vielen Sonderheften, und auch heute sind die Taschenmonster nicht mehr aus dem Heft wegzudenken: Das Cover der letzten Ausgabe wurde geschmückt von Pokémon-Legenden: Arceus für die Switch! Damals waren Import-Tests noch wichtiger Bestandteils des Heftes. Üblicherweise kamen große Spiele schon viele Monate vor dem Deutschland-Release in Japan auf den Markt. Die N-ZONE testete solche Hits üblicherweise zweimal, einmal die Japan-Fassung, einmal die deutsche Fassung. Dabei konnten durchaus unterschiedliche Wertungen rauskommen, etwa im Falle von Pokémon Stadium 2, das einmal 94 (japanische Version), einmal die Note von 90 erhielt (deutsche Version).

DIE GAMECUBE-ÄRA

2002 brach eine neue Zeit an, sowohl für Nintendo als auch für die N-ZONE. Mit der neuen Würfelkonsole ging ein Redesign des Heftes einher. Ein wenig dunkler und erwachsener kam die N-ZONE nun daher, was ja durchaus zu einigen der damaligen Spiele-Hits passte, zum Beispiel Resident Evil Zero. Trotz toller Wertungen der großen Spiele und Optimismus rund um die neue Nintendo-Hardware stellte sich bald Ernüchterung ein, denn der Gamecube war nicht so erfolgreich wie gedacht und die Spielemenge überschaubar. Aber es gab ja noch den Game Boy Advance, der natürlich eine wichtige Rolle im Heft spielte, sowohl in Specials als auch in Form zahlreicher Tests von Spielen für die tragbare Konsole.

DIE WII-ÄRA

2006 brach die Zeit der Wii an, einer, wie wir heute wissen, unglaublich erfolgreichen Konsole. Und wieder gab es anlässlich des Releases ein größeres Redesign der N-ZONE, auch diesmal passend zur frisch veröffentlichten Hardware, es war nun nämlich wieder weißer, heller, freundlicher und offener. Nintendos neue Konsole sprach nicht (nur) Hardcore-Zocker an, sondern auch Gelegenheitsspieler und Menschen, die zuvor noch nie zum Controller gegriffen hatten. Dementsprechend und durch den immensen Erfolg der Hardware landeten im Testbereich der N-ZONE nicht nur durchschnittlich viel mehr Spiele als früher, sondern auch viel mehr mittelmäßige oder enttäuschende Titel. Die Wii-Ära neigte sich gegen 2010 und 2011 ihrem Ende entgegen: Der 3DS wurde angekündigt und Gerüchte zur „Wii 2“ kamen auf.

DIE WII-U-ÄRA

In der letzten Ausgabe des Jahres 2012 hielt die Redaktion das erste Testgerät der Wii U in ihren Händen. Und sie war durchaus angetan: Die Möglichkeiten der asynchronen Mehrspielermodi erschienen überaus vielversprechend, und zahlreiche Hersteller wollten die neue Nintendo-Konsole von Anfang an unterstützen. De facto aber stellte sich die Wii U als Flop heraus, und auch die Redaktion hatte damit zu kämpfen, denn einerseits war es schwierig, die Hefte mit Tests zu füllen, wenn so wenige Titel erschienen, andererseits kaufte natürlich auch niemand ein Nintendo-Heft, wenn ihm oder ihr die aktuelle Nintendo-Hardware egal war. Nicht nur deshalb, sondern auch wegen des Niedergangs des Printgeschäfts allgemein gab es bis zu diesem Zeitpunkt wieder mehrere Redesigns, einige davon, um Kosten zu senken. So schrumpfte die N-ZONE in ein kleineres Format, eine DVD lag nicht mehr bei, und die stabile Klebebindung der Heftrücken wurde durch eine Klammerbindung ersetzt. Aber auch das hat die N-ZONE überstanden.

DIE SWITCH-ÄRA

Es kamen wieder bessere Zeiten: Nach der Enttäuschung Wii U begeisterte die Nintendo Switch Anfang 2017 nicht nur die Redaktion, sondern auch Spieler auf der ganzen Welt. Aktuell müssen wir uns jedenfalls keine Sorgen um Software-Nachschub für die Testseiten machen. Heißt das, die nächste Konsole wird wieder ein Flop? Das hoffen wir mal nicht, aber wir würden uns so oder so freuen, wenn wir auch Ausgabennummer 400 mit einem Rückblick wie diesem feiern können. Und Ausgabe 500. Und Ausgabe 600. Dass wir überhaupt in der Lage sind, dieses Jubiläum zu begehen, liegt alleine an euch, liebe Leser. Ihr haltet der N-ZONE seit beinahe 25 Jahren die Treue und habt sie durch Dick und Dünn begleitet. Wir alle bedanken uns von ganzem Herzen dafür, dass ihr dabei wart und seid, und ohne zu viel zu verraten: Besonders alteingesessene Fans und Nostalgiker dürfen sich auf das Goodie unserer 25-Jahr-Jubiläumsausgabe 06/22 ganz besonders freuen.

SO ENTSTEHT EIN HEFT

Was machen wir eigentlich den ganzen Tag vor unseren Rechnern und Konsolen, und wie kommt es, dass dabei am Ende ein Heft entsteht? Wir geben einen Einblick in den magischen Vorgang der Heftproduktion!

1. Heftplanung

Hefte produzieren ist wie Sport, nur körperlich weniger anstrengend und schlechter für die Figur. Beim Sport gilt: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Bei uns ist das ähnlich: Nach der Abgabe ist vor der Abgabe. Was eine Abgabe ist? Das sind die letzten Tage der Produktion, in denen die fertigen Heftseiten auf die Server der Druckerei geladen und freigegeben werden. Aber zu den Details kommen wir gleich, denn Schritt Nummer eins ist zunächst das Zusammenstellen der Themen für das kommende Heft. Dazu konsultieren wir Release-Listen, behalten Jubiläen im Auge und natürlich große Ereignisse wie Messen und angekündigte Nintendo Directs. Manchmal auch eine gewisse Hoffnung: Zu Spiel X gab es lange keine Neuigkeiten, vielleicht kommt da bald was ums Eck? Außerdem halten wir Absprachen mit den Redakteurskollegen im Hause. Wenn dort ein Artikel in der Planung ist, der auch für die N-ZONE Relevanz hat, wird das berücksichtigt. Für unsere Heftplanung nutzen wir ein Online-Tool, auf das alle Mitarbeiter Zugriff haben. Katha legt dort die neue Ausgabe an und füllt sie mit Themen – die Standardseiten wie Aktuelles, die Toplisten und das Team finden jeden Monat statt und sind vorgefertigt, alles andere muss manuell mit angestrebter Seitenzahl notiert werden. Am Ende sollten zusammengerechnet 100 Seiten herauskommen, die ersten Tage nach der Fertigstellung des letzten Heftes aber liegt die Anzahl der eingetragenen Artikel für das neue Heft eher bei einem Umfang von 70 bis 80 Seiten. Manchmal ergeben sich nämlich spontan Themen, und für interessante Nischentitel wollen wir immer einen Platz haben.

2. Layouten, Schreiben, Spielen

Eine Heftproduktion findet normalerweise innerhalb von vier Wochen statt, von der Planung bis zur Abgabe bei der Druckerei. Bis kurz vorm Ende sind noch einige Änderungen möglich, aber oft steht bei einzelnen Artikel rasch fest, wie groß sie werden. Wenn wir dieses Heft als Beispiel bemühen: Die Vorschauen zu den Inhalten der letzten Nintendo-Direct wurden alle mit zwei Seiten eingetragen, da nicht davon auszugehen ist, dass es innerhalb der nächsten drei Wochen weitere neue Infos gibt, die eine Erweiterung der Artikel nötig machen würden. Solche Artikel werden dann zum Layout weitergereicht. Matthias und Sandra basteln aus den Screenshots und Artworks ein File, in das die Redakteure ihre Texte einfach eintragen können. Der Vorteil: So sehen wir gleich, wie ein Text „läuft“. Unschön und zu vermeiden ist es etwa, dass Zwischenüberschriften ganz am unteren Ende einer Spalte stehen, oder dass Bildunterschriften in der zweiten Zeile nicht mindestens die Mitte erreichen. Ebenfalls verpönt: Schusterjungen und Hurenkinder (heißen wirklich so), zwei Typografie-Sünden, die den Lesefluss stören. Es ist aber auch möglich, den Artikel zunächst in einem Textverarbeitungsprogramm zu verfassen, und dann alle Materialien vom Layout in einem Rutsch aufbauen zu lassen.

Wo kriegen wir die Bilder her? Bei Vorschauen meist direkt von den Herstellern. Die versorgen Redakteure (auf Anfrage) auch mit zusätzlichem Presse-Material wie hübschen Illustrationen und den Logos der Spiele. Oftmals fertigen wir selbst die Bilder an, natürlich immer bei Tests, aber manchmal auch für Specials und Vorschauen. Zur Aufzeichnung von Spielen nutzen wir Elgatos. Diese Grabbing-Hard- und Software ermöglicht es, Videos zu speichern, sodass wir aus Clips Schnappschüsse der gewünschten Szenen festhalten können. Bei Vorschauen ist der Zeitaufwand vom Schreiben bis zum Fertigstellen des Layouts meist geringer als bei Tests, klar, da muss meist nicht so viel gespielt werden, wenn überhaupt.

Dieser Schritt des Layoutens, Spielens, Schreibens macht einen Großteil der Produktionszeit aus. Nebenbei müssen aber natürlich auch noch andere Dinge erledigt werden, organisatorische Aufgaben zum Beispiel, etwa die Veranstaltung von Gewinnspielen oder auch einfach Fragen wie: Wer testet was? Wer braucht wann welche Redaktions-Switch dafür? Auch unsere Webseiten wollen befüllt werden, und alle Redakteure der N-ZONE arbeiten auch an anderen Heften im Verlag mit.

Sobald die 100 Seiten „voll“ sind, also alle Artikel feststehen, wird ein Layoutplan erstellt, in dem jeder Artikel eine Seitenzahl zugewiesen bekommt. An diesem Layoutplan orientieren sich alle Beteiligten. Sollte es zu kurzfristigen Änderungen kommen – wenn etwa die Testversion eines Spiels nicht wie geplant eintrifft –, muss er geändert und aktualisiert werden.

3. Viel lesen

Ist ein Artikel gelayoutet und vollständig, wandert er im unserem Online-Tool zum Punkt Chefredaktion. Und dann wird fleißig gelesen! Hierbei geht es nicht nur um das Finden und Ausbessern von inhaltlichen und grammatikalischen Fehlern, sondern auch um Änderungen am Text allgemein. Wenn etwa ein Absatz nicht gut verständlich ist oder gewisse Informationen fehlen, wird Rücksprache gehalten und angepasst. Wenn ein Kollege im Haus noch einmal Hand anlegen muss, ist das natürlich leichter und geht schneller, als wenn es sich dabei um einen freien Mitarbeiter handelt, der erst kontaktiert werden muss.

4. Hochladen, freigeben

In der letzten Woche der einmonatigen Produktion bekommen alle Seiten ihren letzten Schliff. Nach dem Chefred-Check erstellen die Layouter ein PDF. Auch das wird ein weiteres Mal gelesen und auf etwaige Bildfehler geprüft, die sich vielleicht erst in diesem Dateiformat zeigen. Sitzen alle Screenshots richtig, ist nichts abgeschnitten oder wird etwas fehlerhaft dargestellt? In so einem Fall muss der Fehler im Dokument behoben und ein neues PDF erstellt werden. Ist das neue File dann in Ordnung, wird es auf den Server unserer Druckerei geladen. Auch hier werfen wir erneut einen Blick auf jede Seite. Wenn alles da ist, wo es hingehört – die Seitenzahlen dürfen etwa nicht fehlerhaft sein, da sonst die Reihenfolge der Artikel durcheinanderkäme –, geben wir auf dem Server jeder einzelnen Seite das grüne Licht. Auch dann streichen wir aber noch nicht die Segel, denn jetzt überprüft die Druckerei, ob alles mit den angegebenen Farbräumen stimmt, da nicht alle auf einem Bildschirm angezeigten Töne auch im Druck wiedergegeben werden können. Es passiert zwar nicht häufig, aber sollte es hier ein Problem geben, muss die entsprechende Seite geändert, wieder zum PDF umgewandelt, erneut auf den Server geladen und auch ein weiteres Mal freigegeben werden.

5. Und wieder von vorne

Die N-ZONE ist also hochgeladen, freigegeben und wandert in den Druck. Das passiert entweder noch am gleichen Tag, an dem wir die redaktionelle Arbeit abgeschlossen haben, oder kurz darauf – nun sind keine Änderungen mehr möglich, auch dann, wenn auf einmal noch Fehler auffallen sollten! Bis das Heft aber bei euch im Briefkasten landet, vergeht noch etwa eine Woche, denn die Ausgaben müssen von der Druckerei an alle Standorte geliefert werden. Die Ausbringung an Kioske dauert noch ein bisschen länger. Während ihr dann die druckfrische N-ZONE durchblättert, ist die Redaktion schon wieder im zweiten Schritt des Zyklus angekommen und layoutet, spielt und schreibt fleißig für die nächste Ausgabe. Und so beginnt der Kreislauf wieder von Neuem – hoffentlich noch für sehr lange Zeit, damit wir noch öfter mit euch zusammen Jubiläen feiern können!

ARBEITEN IM HOMEOFFICE

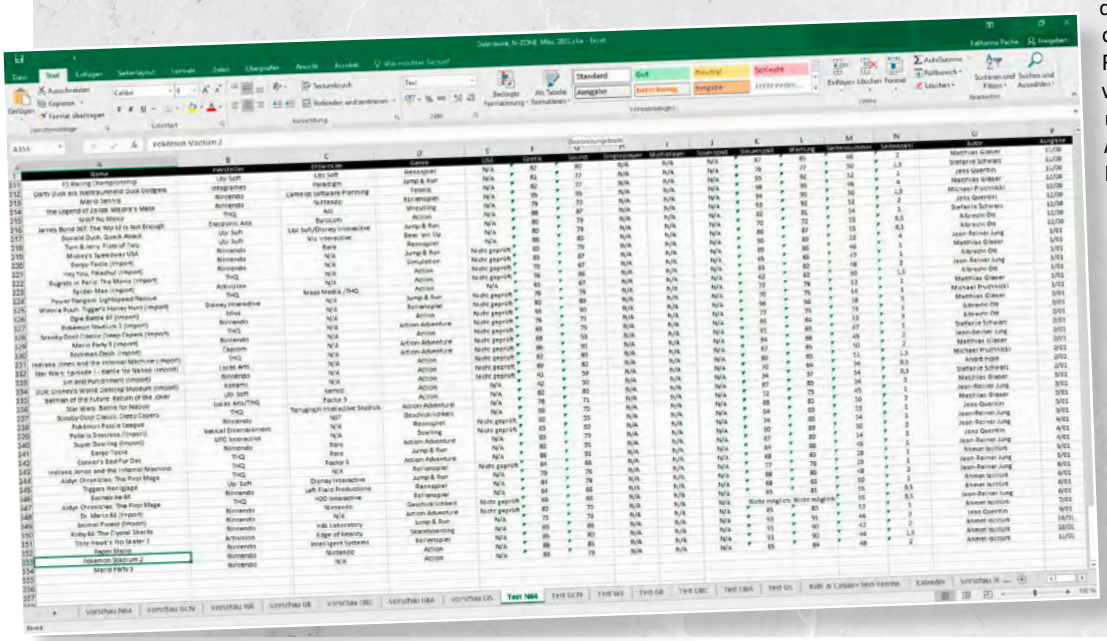
Es funktioniert: Im Rahmen der Pandemie entstanden einige Ausgaben der N-ZONE beinahe komplett in den privaten Arbeitszimmern der Layouter und Redakteure. Wie geht das?

Um uns und andere zu schützen, wechselte ein Großteil der Verlagsbelegschaft beim Ausbruch der Pandemie Anfang 2020 ins Homeoffice, und auch jetzt noch nutzen wir diese Möglichkeit. Mit Hilfe eines Programms greifen Redakteure und Layouter dabei auf die Arbeitsrechner im Verlag zu. So können wir die professionelle Software zur Hefterstellung nutzen, die uns privat nicht zur Verfügung steht, alle nötigen Daten und Server sind ebenfalls zugänglich. Dank Videotelefonie und Kommunikationsprogrammen sind auch Team-Meetings kein Problem. Aber natürlich gibt und gab es Momente, die im Büro einfacher zu lösen sind. Wenn etwa eine bestimmte Hardware benötigt wird oder Spiele an die Redaktionsadresse versendet werden. Jedoch ist Letzteres heutzutage ohnehin selten: Testversionen erhalten wir in den meisten Fällen als Code, nicht als Cartridge (oder Disc bei anderen Plattformen als der Switch).

DAS ALLWISSENDE N-ZONE-FILE

Auf unserem Server schlummert ein extrem hilfreiches Dokument mit dem Titel „Datenbank_N-ZONE“. Was drin steckt? Alle N-ZONE-Infos, die man sich nur vorstellen kann!

Das Excel-Dokument enthält (fast) alle Inhalte jeder jemals erschienenen N-ZONE-Ausgabe. Jede Vorschau und jeder Test, die in einem der Hefte zu finden waren, sind hier aufgelistet! Und zwar in allen Details: Name des Spiels und des Redakteurs, Hersteller, Entwickler, Wertungstendenz bei Vorschauen, Wertung bei Tests, die Seitennummer, die Seitenanzahl und die Ausgabennummer. Wenn wir also wissen wollen, ob und wann wir zu Aidyn Chronicles: The First Mage eine Vorschau geschrieben haben, geben wir das in die Suchmaske und finden heraus: Ja, haben wir! Im Heft 02/01 vergaben wir an das N64-Rollenspiel von THQ eine gute Wertungstendenz. In der Datenbank stecken auch Informationen zu Artikeln und Rubriken, die es heute in der N-ZONE nicht mehr gibt, zum Beispiel die gesonderten Download-Tests. Durch die zahlreichen Wertungsumstellungen sowie Extra-Noten für Sound, Mehrspieler und so weiter, ist die Tabelle aber manchmal dennoch gar nicht so einfach zu interpretieren. Wir führen auch Buch über die Steckbriefe zu Nintendo-Charakteren, über die Retro-Themen, über das Cover-Raten, Tipps und Tricks und noch mehr. Nach der Abgabe des Heftes bei der Druckerei aktualisiert Stefan fleißig die Datenbank, damit sie nicht veraltet – bei der Planung von Heften und zum Nachschlagen von Informationen ist sie von unschätzbarem Wert. Zum großen Teil erstellt hat das File einst Lukas, der damit laut eigener Aussage beinahe sechs Monate beschäftigt war. Kein Wunder, schon zu diesem Zeitpunkt gab es deutlich mehr als 200 N-ZONE-Ausgaben ...



BEST OF & WORST OF

Zeit für ein paar Zahlen! Dank des allwissenden N-ZONE-Files können wir euch ganz einfach verraten, welche Spiele in der N-ZONE, sortiert nach Plattform, die besten und schlechtesten Wertungen eingefahren haben.

GAME BOY

BEST & WORST*:

Pokémon Special
Pikachu Edition: 93
*nur ein Spiel jemals getestet

N64

WORST:

Robotron 64 19
Superman 28
Jeopardy 32
Golden Nugget 64 33
Batman of the Future: Return of the Joker 37

BEST:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 97
The Legend of Zelda: Majora's Mask 96
Perfect Dark 96
Pokémon Snap 95
Donkey Kong 64 95

GAMECUBE

WORST:

Flutsch und Weg 28
MC Groovz Dancecraze 34
Beyblade: Super Tournament Battle ... 38
Drei Engel für Charlie: Volle Power 39
Disney's Tricky Micky 40

BEST:

The Legend of Zelda: Twilight Princess 97
The Legend of Zelda: The Wind Waker . 95
Metroid Prime 94
Resident Evil 4 94
Metroid Prime 2: Echoes 94

WII

WORST:

Wonder World Amusement Park 28
Balls of Fury 29
Alles Gute zum Geburtstag! 35
Escape from Bug Island 36
GT Pro Series 38

BEST:

Super Mario Galaxy 2 96
Super Mario Galaxy 96
Metroid Prime: Trilogy 95
Metroid Prime: Corruption 94
TLOZ: Skyward Sword 93

GAME BOY COLOR

WORST:

Midway Arcade Hits: Spy Hunter & Moon Patrol 20
Holy Magic Century 23
Godzilla: Monster Wars 26
Die Mumie kehrt zurück 41
The Mask of Zorro 42

BEST:

The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Oracle of Seasons 94
Pokémon Crystal Edition 94
Pokémon Goldene Edition & Silberne Edition 94
Donkey Kong Country 91
Pokémon Rote Edition/Blaue Edition 91

GAME BOY ADVANCE

WORST:

Premier Manager 2004-2005 15
Anstoss Action 15
Dead to Rights 26
Van Helsing 29
Kong: King of Atlantis 29

BEST:

The Legend of Zelda: The Minish Cap 93
Super Mario Advance 2: Super Mario World 92
Tony Hawk's Underground 92
Mario Kart: Super Circuit 91
Fire Emblem 91

NINTENDO DS

WORST:

Ping Pals..... 19
Ford Racing 3 33
FIFA Street 2 33
Sprung 36
Dragon Booster 37

BEST:

Pokémon Schwarz 2/Pokémon Weiß 2 93
Pokémon Schwarz/Pokémon Weiß 93
Pokémon Heartgold/Pokémon Soulsilver . 93
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 93
Okamiden 90

WII U

WORST:

Sonic Boom: Lyrics Aufstieg ..25
Rodea The Sky Soldier 25
Just Dance 2016 30
Lost Reavers..... 44
Ben 10 Omniverse 2 46

BEST:

Rayman Legends 93
TLOZ: Breath of the Wild 93
Bayonetta 2 93
Super Mario 3D World 92
Super Smash Bros. für Wii U ..91

NINTENDO 3DS

WORST:

Disney Infinity 39
Drachenzähmen leicht gemacht 2 40
FIFA 15: Legacy Edition 41
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall ...46
Ben 10 Omniverse 2 48

BEST:

Pokémon X/Pokémon Y 94
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 92
DQ 8: Die Reise des verw. Königs 92
New Super Mario Bros. 2.....91
Etrian Odyssey 4: Legends of the Titan ..91

GEWINNSPIEL

Macht mit! 300 Ausgaben, drei coole Preise – wir drücken euch die Daumen bei unserem Gewinnspiel!

Wir feiern, ihr gewinnt: Um bei unserem Jubiläums-Gewinnspiel teilzunehmen, sendet einfach eine Mail mit dem Betreff „N-ZONE 300“ an katharina.pache@computec.de, oder ihr schickt eine Postkarte mit dem gleichen Stichwort in die Redaktion (Adresse siehe Impressum). Aus allen Einsendungen werden drei Gewinner zufällig ausgelost. Der Hauptpreis ist eine Nintendo Switch im zum Spiel passenden Design (natürlich inklusive Game), Preis Nummer zwei ist die Premium Edition des Switch-exklusiven Rollenspiels Shin Megami Tensei 5, und der dritte Gewinn im Bunde besteht aus der Tactician's Limited Edition von Triangle Strategy – den Test zum Strategie-RPG lest ihr weiter hinten im Heft! Einsendeschluss ist der 03. April 2022. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 14,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

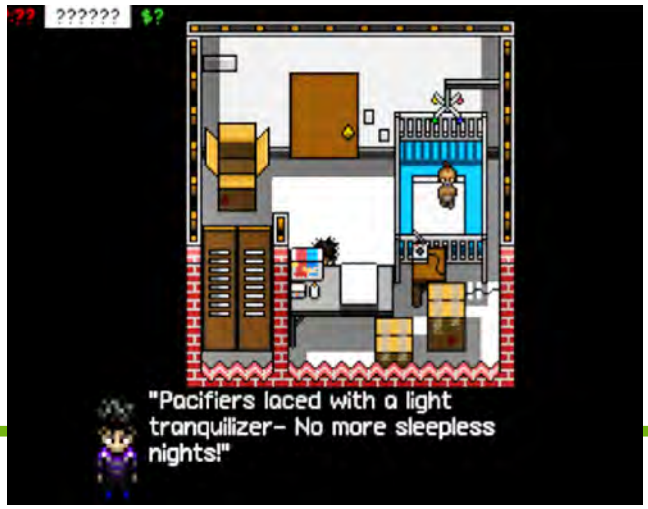
- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

BOB, BOB'S GAME & NINTENDO

EIN MANN, EIN SPIEL, EIN FEIND

Was für eine schöne Geschichte: Ein einsamer Indie-Entwickler stellt nach jahrelanger Arbeit unter Blut, Schweiß und Tränen ein Meisterwerk fertig. Doch für Robert Pellonis Projekt Bob's Game gab es kein Happy End.

copyright 2003-2009 robert pelloni



Von Bob's Game existierten mehrere Demos. Eine davon haben wir für die Bebilderung des Artikels gespielt und aufgenommen.

Die Demo besteht aus zahlreichen Dialogen und einfachem Adventure-Gameplay. Dazu kommen unterschiedliche Mini-Games.

Alle Bilder: Robert Pelloni

Robert „Bob" Pelloni, Mitte 20, hatte Anfang der 2000er-Jahre ein fixe Idee. Er wollte das perfekte Spiel programmieren. Perfekt nach Pellonis eigenen Maßstäben natürlich. Für ihn war das ein Abenteuer mit Gegenwarts-Setting, ohne Monster und Fantasy-Elemente, dafür mit einer riesigen, lebendigen Spielwelt. Als Inspirationsquelle diente das schräge Earthbound, aber auch Cave Story, welches ebenfalls von einem einzigen Entwickler auf die Beine gestellt und ein Erfolg wurde. 2004 begann Pelloni mit der Arbeit an seinem Mammutprojekt. Und dazu gehörte, sich das Handwerkszeug eines Entwicklers beizubringen. Pelloni hatte damit keine Erfahrung, abgesehen von einem Programmierkurs in der Schule. Er hatte zudem noch nie zuvor Musik für ein Spiel geschrieben oder Grafiken gezeichnet, all das musste er für Bob's Game erlernen. Mit einem Prototypen an Publisher heranzutreten oder ein Team zu gründen, kam für Pelloni nicht in Frage. Er wollte den Titel exakt nach seinen eigenen Vorstellungen gestaltet. Und so widmete sich Pelloni ab 2006 beinahe ausschließlich der Arbeit an seinem Videospiel, isolierte sich und versank komplett in seiner Aufgabe. Laut eigener Aussage verschlang die Entwicklung bis zur offiziellen Ankündigung des Spiels etwa 15.000 Stunden. Bob zeigte, dass er die Qualitäten hatte, die man als Solo-Spieleentwickler benötigt: Durchhaltevermögen, Disziplin, Lernbereitschaft und Leidenschaft. Es waren andere Eigenschaften, die ihm später zum Verhängnis werden sollten.

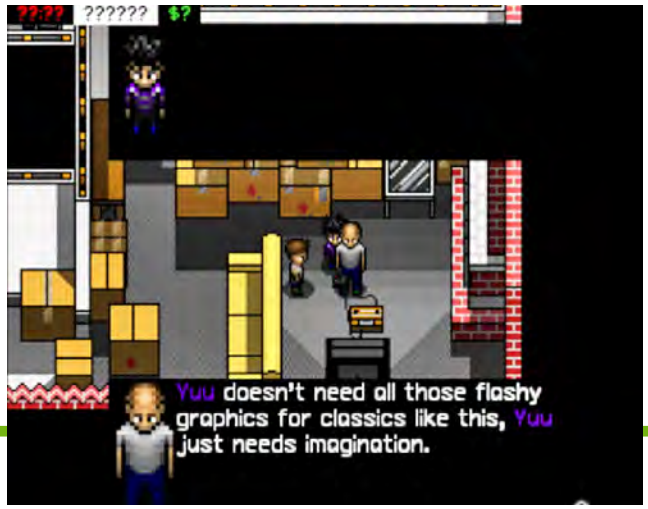
Der erste Trailer

Nach Jahren der Plackerei präsentierte Bob sein Werk 2008 zum ersten Mal offiziell im Netz. Auf Youtube wurden die Szenen wohlwollend aufgenommen: Zu sehen war Hauptcharakter Yuu, wie er eine riesige Stadt aus der Isoansicht erkundete, mitsamt Verkehr auf den Straßen und NPCs, die ihrem eigenen Tagesablauf zu folgen schienen. Gebäude waren nicht nur Staffage, sondern konnten betreten werden. Schule, Krankenhaus, Kirche – Yuu konnte anscheinend auch mit allen NPCs sprechen und jedes Item untersuchen. Im Raum stand jedoch die Frage, was für ein Gameplay der Titel bieten würde. Die eindrucksvolle Welt war im Trailer nur Schaukasten – was würde Hauptcharakter Yuu denn in dieser Stadt machen, außer herumzulaufen und mit anderen Figuren zu reden? Und worum geht es in Bob's Game?

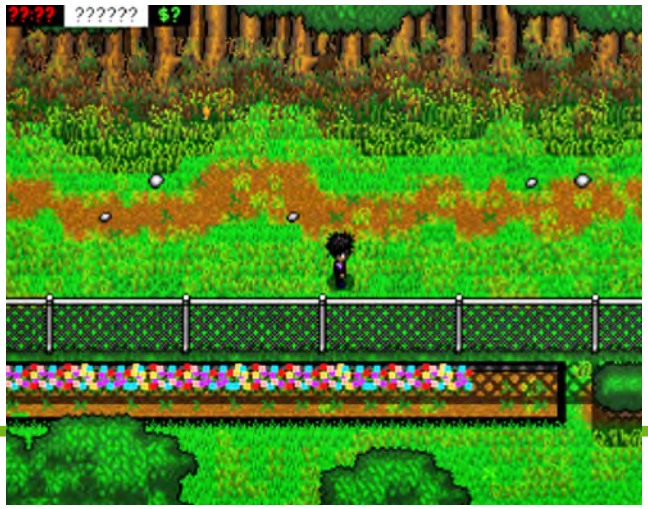
Die Klärung dieser Fragen war für Pelloni zunächst zweitrangig, er wollte Bestätigung seiner Überzeugung, dass die Welt nur auf sein Werk gewartet hatte. Als riesiger Nintendo-Fan stand für ihn außer Frage, dass Bob's Game exklusiv für Nintendo-Hardware erscheinen würde,

Um an Batterien zu kommen, muss Protagonist Yuu ins Zimmer seines älteren Bruders. Und um den von dort wegzulocken, schaltet er den Strom aus.

An welche Konsole soll dieses Gerät nur erinnern? Mutti hat uns auf Batteriesuche geschickt, damit der „Game Toy" wieder funktioniert. Danke, Mama!



Das Wortspiel mit Yuu (der Name des Helden) und der englischen Anrede you (für „du") nervt in der Demo schon nach wenigen Minuten des Abenteuers.



Der Bereich zum Erkunden ist in der Demo arg überschaubar. Wir latschen durch das Haus, in den Garten und kurz nebenan zum Nachbarskind.

konkret auf Nintendo DS. Andere Publisher, die mit Interesse an ihn herantraten, wies Pelloni laut eigenen Aussagen ab. Stattdessen bot er sein Spiel Nintendo an. Um es fertigzustellen und die nötigen Anpassungen an seine Wunsch-Hardware vorzunehmen, benötigte er Nintendos Software Development Kit. Jedoch sind diese Tools sowie die Debug-Hardware nicht frei zugänglich, sie werden von Nintendo an Entwickler verliehen, und zuvor schließen die beteiligten Parteien einen Vertrag ab. Wer nachweisbar bereits Spiele programmiert und veröffentlicht hat, kann die Hardware zudem kaufen. Da also Nintendo nicht jedem einfach so die wertvollen Hilfsmittel zur Verfügung stellt, auch, um sensible Daten wie die exakte Architektur der Hardware zu schützen, müssen sich Newbie-Entwickler für die Bereitstellung der Ausrüstung bewerben. Nintendo verwies Pelloni an unterschiedliche Stellen des Unternehmens, stellte ihm aber in Aussicht, nach sechs bis acht Wochen sagen zu können, ob er die benötigte Soft- und Hardware erhalten würde. Nach 17 Wochen Funkstille seitens Nintendo riss bei Pelloni der Geduldsfaden.

Der Protest

Im Dezember gab der im Netz überaus aktive Pelloni bekannt, 100 Tage zu protestieren, um auf seine Behandlung seitens Nintendo aufmerksam zu machen. Als Protestform wählte er einen „japanischen Streik". In Fernost ist es üblich, nicht die Arbeit niederzulegen, sondern während des Jobs auf Unzufriedenheit und Forderungen hinzuweisen, in einer milden Form etwa mit einem Anstecker. In einer japanischen Stadt zum Beispiel streikten 2018 die Busfahrer, indem sie wie immer Fahrgäste von A nach B transportierten. Allerdings verkauften sie keine Tickets. Pelloni jedenfalls schloss sich in seiner Wohnung ein, ohne Internet am Rechner aber mit einem Notfalltelefon, damit er nicht verpasste, falls Nintendo ihm eine Mail mit der lange erwarteten Zusage schreiben sollte. Er schlief in der Wohnung, duschte dort, bekam einmal die Woche Essen von Freunden geliefert und arbeitete ansonsten nur an Bob's Game. Eine Webcam übertrug seinen „Streik" 24 Stunden am Tag ins Netz. Natürlich sorgte die Aktion für jede Menge Aufmerksamkeit, Webseiten lieferten Updates, nannten die Berichterstattung „Bobwatch". Auf Pellonis Webseite und im Stream sprach er immer wieder Reggie Fils-Aimé an, den damaligen CEO von Nintendo of America, dem Pelloni offensichtlich die Hauptschuld daran gab, ignoriert zu werden. „Game Over, Reggie!", „Wir sehen uns in 100 Tagen, Reggie" und ähnliche Aussagen wiederholte Pelloni immer wieder auf seiner Webseite. Während einige Beobachter sicher waren, dass es sich bei Pellonis Protest um eine Marke-

Dass Bob's Game autobiografisch angelegt ist, dürfte schon anhand des Namens klar sein. Zur Sicherheit hat sich Pelloni aber auch als Portrait verewigt.

Teil des Trailers für den Handheld ND war eine Zeitrafferaufnahme, die Pelloni bei der Arbeit an Bob's Game an seinem Rechner sitzend zeigte.

Die Szene aus dem ersten Trailer zu Bob's Game zeigt ein Fast-Food-Restaurant voller Kunden, Yuu mittendrin. Die NPCs schienen eigene Tagesabläufe zu haben.

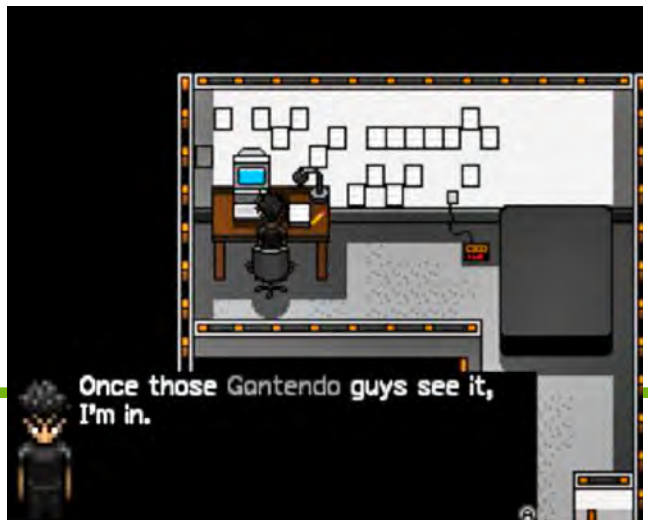
Das erste Minispiel im Spiel (in der Demo jedenfalls) heißt Tetrid und ist eine frustrierendere, schlechtere Version des großen Klassikers Tetris.

tingaktion für das Spiel handelt, machten sich andere Sorgen um den geistigen Zustand des Indie-Entwicklers. Spätestens 20 Tage nach Beginn des Streiks machte sich die Isolation bemerkbar und Bob begann, seinem Frust in noch extremeren Ausmaß Luft zu machen, indem er die Adressen von Nintendo-Mitarbeitern veröffentlichte und unheilvolle Weihnachtsgrüße an Reggie Fils-Aimé richtete. Von Aliens und der japanischen Mafia war ebenfalls die Rede. Außerdem warf er zum ersten Mal in den Raum, Bob's Game zur Not auf anderen als den offiziellen Wegen auf Nintendo DS zu bringen. Ihm schwebte eine Hardware vor, auf der man DS-Software emulieren kann, für die Bob's Game erscheinen würde. Und da er überzeugt war, dass es sich bei seinem Projekt um eine Killer-App handelt – also ein Spiel, das durch seinen extremen Erfolg Hardware-Verkäufe generiert, etwa wie ein Mario Kart oder The Legend of Zelda – stellte er in Aussicht, dass eine solche Veröffentlichung den Verkaufszahlen von Nintendo-Handhelds schaden würde. Im Verlauf der Isolation ging es mit Pellonis Zustand weiter bergab. Er drohte, Bob's Game auf Konkurrenzplattformen zu veröffentlichen, also auf Xbox oder Playstation, wurde immer wütender und frustrierter. Er bezeichnete Nintendo als herzlose Firma, die nur auf Profit aus sei und sich selbst als „viel besser" als Miyamoto, Itoi, Carmack und Will Wright zusammen. Schließlich könnten die genannten Personen ohne Hilfe kein Spiel alleine auf die Beine stellen, ganz im Gegensatz zu ihm.

Schließlich verwüstete Pelloni sein Arbeitszimmer, nur um sich dann regungslos auf den Boden zu legen. Besorgte Zuschauer des Livestream veranlassten, dass die Polizei nach dem Wohlergehen des Streikendens sah. Und dem ging es gut – zumindest körperlich, abgesehen von schrecklichem Kopfweh, das ihn seit Tagen plagte. Nach diesem Zwischenfall beendete Pelloni den Protest deutlich vor dem Ablauf der geplanten 100 Tage. Aber das sollte nicht das Ende seines aussichtslosen Kampfes sein.

Ablehnung und Vandalismus

Seinen Frust über Nintendos kalte Schulter programmierte Pelloni direkt in Bob's Game. Das Ziel des Spiels war, „Gantendo" zu besiegen. Den Begriff hatte er aus Ganon, dem Bösewicht aus der Zelda-Reihe, und Nintendo zusammengesetzt. Dies passte zum Spiel, das er nicht nur nach sich selbst benannt hatte, sondern in dem er auch die Hauptrolle spielte. Der Protagonist trug zwar den Namen Yuu, war aber als Pixelebenbild von Pelloni konzipiert. Ursprünglich war Bob's Game eine autobiografisch angehauchte Erzählung von einem Jungen, der ein Spiel programmieren will. Wenig später war Bob's Game laut Aussagen von Pelloni die spielgewordene



In der Demo springen Szenen immer wieder in die Zukunft. Hier plant Yuu – also Bob –, sein Werk – also Bob's Game – bei Gantendo vorzulegen.

Vor dem Ende der Demo lacht Yuu minutenlang in seinen Rechner. Und damit meinen wir Minuten in der Realität, nicht in Spielzeit.

So sollte der von Pelloni erdachte Handheld ND laut offiziellem Trailer aussehen – die Marktreife erlangte die Hardware jedoch nie.

Offenlegung einer Verschwörung, in welcher der „diabolische Miyamoto" gemeinsam mit einem bösen Doppelgänger von Reggie versucht, die Welt mit Casual-Games zu überfluten. Trotz vorzeitigem Ende des Streiks ließ Pelloni Anfang 2009 nicht locker: Gemeinsam mit Freunden fiel er im Nintendo Store in New York ein, die Gruppe hängte Poster zu Bob's Game im Geschäft auf, verteilte Spielehüllen und verstreute Visitenkarten, bis sie des Ladens verwiesen wurde. Angesichts dessen kam es für Beobachter nicht überraschend, als Nintendo Wochen später schriftlich die endgültige Absage erteilte. Pelloni würde für Bob's Game nicht den Entwickler-Status bei Nintendo und dementsprechend keine Hard- und Software erhalten. Darauf nutzte Pelloni eine Variante der jahrhundertealten „War nur ein Witz"-Verteidigung – alles, was in den letzten Wochen vorgefallen war, sei nur eine virale Kampagne für Bob's Game gewesen.

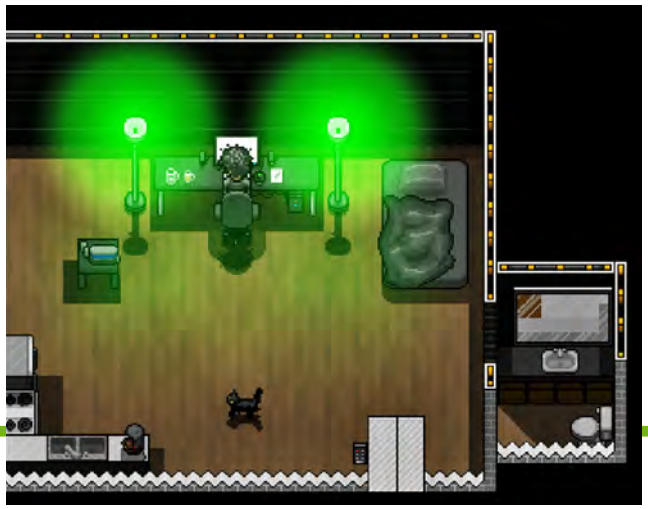
Neue Ufer

Bei Pelloni schien angekommen zu sein, dass Bob's Game nicht auf Nintendo-Hardware erscheinen würde. Zwei Jahre lang wurde es still um den Entwickler, bis er 2011 eine Handheld-Konsole ankündigte, der Bob's Game beiliegen würde. Das Gerät sollte 20 US-Dollar kosten, Linux als Betriebssystem aufweisen und sich an Indie-Fans richten. Die Ankündigung der Hardware traf in erster Linie auf Skepsis, nicht nur wegen des unschlagbar günstigen Preises, sondern auch wegen des Trailers, in dem eine Stimme zu Industrial Metal diverse Fakten zum Gerät kreischte – etwa, dass es wie ein Spielzeug aussieht, weil es für Kinder gedacht ist. Aus der Produktbeschreibung der nur noch über das Internet Archive aufrufbaren Webseite liest sich der Frust des Schöpfers heraus: „[nD] ist stärker als das Ding mit zwei Bildschirmen". Etwas Handfestes kam am Ende nicht heraus, etwa zwei Jahre nach der Vorstellung des Konsolenkonzepts begann Pelloni, sämtliche Hinweise auf die Hardware von seinen Internetseiten zu entfernen. Das Spiel an sich, Bob's Game, war wiederum durch die zahlreichen Änderungen am Code innerhalb der Jahre zu mindestens zwei ver-

Dieses merkwürdige Hüpfspiel sieht nicht nur mies aus, es spielt sich auch unglaublich schlecht. Ohne es zu schaffen, geht die Demo nicht weiter.

Das zweite Minispiel im Spiel ist Pong – Yuus Vater liebt den Titel, kam aber nie über den Score von 66 hinaus. Wir übertreffen den Wert locker.

Auf Steam veröffentlichte Pelloni ein reines Puzzle-Spiel unter dem Titel Bob's Game (heute nicht mehr verfügbar), bei dem die RPG-Parts fehlen.



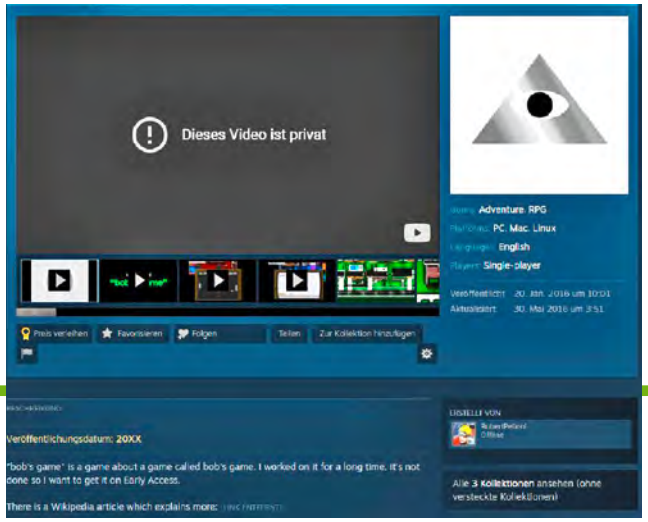
Im Laufe der Jahre änderte sich der Look von Bob's Game. Das Motiv mit dem vor seinem Rechner hockenden Yuu aber zieht sich durch alle Iterationen.

schiedenen Games mutiert. Das eine ein Puzzle-Spiel, das andere das ursprünglich geplante Rollenspiel. Für den Release der Puzzle-Version sammelte Pelloni Ende 2013 Geld über Kickstarter, und obwohl er den Zielbetrag knapp verfehlte, erschien Bob's Game – beziehungsweise dessen Puzzle-Variante – für die Flop-Konsole Ouya. Ein Jahr später startete Pelloni eine weitere Kickstarter-Kampagne. Trotz des wahnwitzigen Beschreibungstextes, in dem Sätze stehen wie „[Bob's Game] ist das beste Puzzle-Spiel, das je programmiert wurde, und das einzige Puzzle-Spiel, das objektiv betrachtet besser als Tetris ist", kam das Geld zusammen. Die Seite des Kickstarter-Projekts gewährte Einblicke in Pellonis Aktivitäten der letzten Jahre. So beschreibt er, wie er angeblich von der Spieleindustrie eine Hirnwäsche bekam, bei Freunden auf der Couch lebte, sich von den Eltern aushalten ließ, um schließlich in seinem Auto zu schlafen. Das Geld der zweiten Kickstarter-Kampagne sollte auch in den Ausbau eben jenes Vehikels investiert werden, sodass er dort nicht nur wohnen, sondern auch an Bob's Game arbeiten kann. 2016 erschien Bob's Game auf Steam als Alpha-Fassung, ein Jahr später folgte der Release des kompletten Spiels. Allerdings: Auch hierbei handelt es sich um ein Tetris-ähnliches Puzzle-Game, und nicht um das RPG, das Spieler eigentlich haben wollten. Heute ist auch die Puzzle-Fassung von Bob's Game wieder von Steam verschwunden. Pelloni änderte den Namen des Titels in „ok" und löschte sämtlichen Screenshots, Trailer und Files, sodass selbst Spieler, die Bob's Game in der Bibliothek haben, es nicht mehr herunterladen können. Auch Pelloni hat sich rargemacht. Seine Webseite ist leer, ob er noch Spiele entwickelt? Unbekannt. Das letzte Lebenszeichen aus dem Jahr 2021 war ein wirrer Textsalat.

Offensichtlich stand sich Pelloni selbst im Weg und entschied nicht im besten Sinne für sein Projekt. Wie viele seiner Aussagen bloß Aufmerksamkeit generieren sollen, ob er wirklich glaubt, übernatürliche Kräfte zu besitzen, wie er auf der Kickstarter-Seite behauptete, ist unmöglich zu beurteilen. Dass Bob's Game in seiner ursprünglichen Fassung – wenn diese je existierte – gut auf den Nintendo DS gepasst hätte, halten wir für wahrscheinlich. Übrigens äußerte sich sogar Reggie Fils-Aimé in einem Interview 2009 zur Causa Pelloni: Nintendo habe dessen Bewerbung nach den gleichen Kriterien begutachtet wie die aller anderen. Auf die Anfeindungungen, die Pelloni sogar in sein Spiel programmiert hatte, ging Reggie nicht ein – ein Maß an Professionalität, über das Pelloni nie verfügte. Sicher ist dies aber auch den instabilen Lebensumständen Pellonis und dessen instabiler Persönlichkeit geschuldet – wir hoffen, dass es ihm in beiderlei Hinsichten heute besser geht.

Katharina Pache

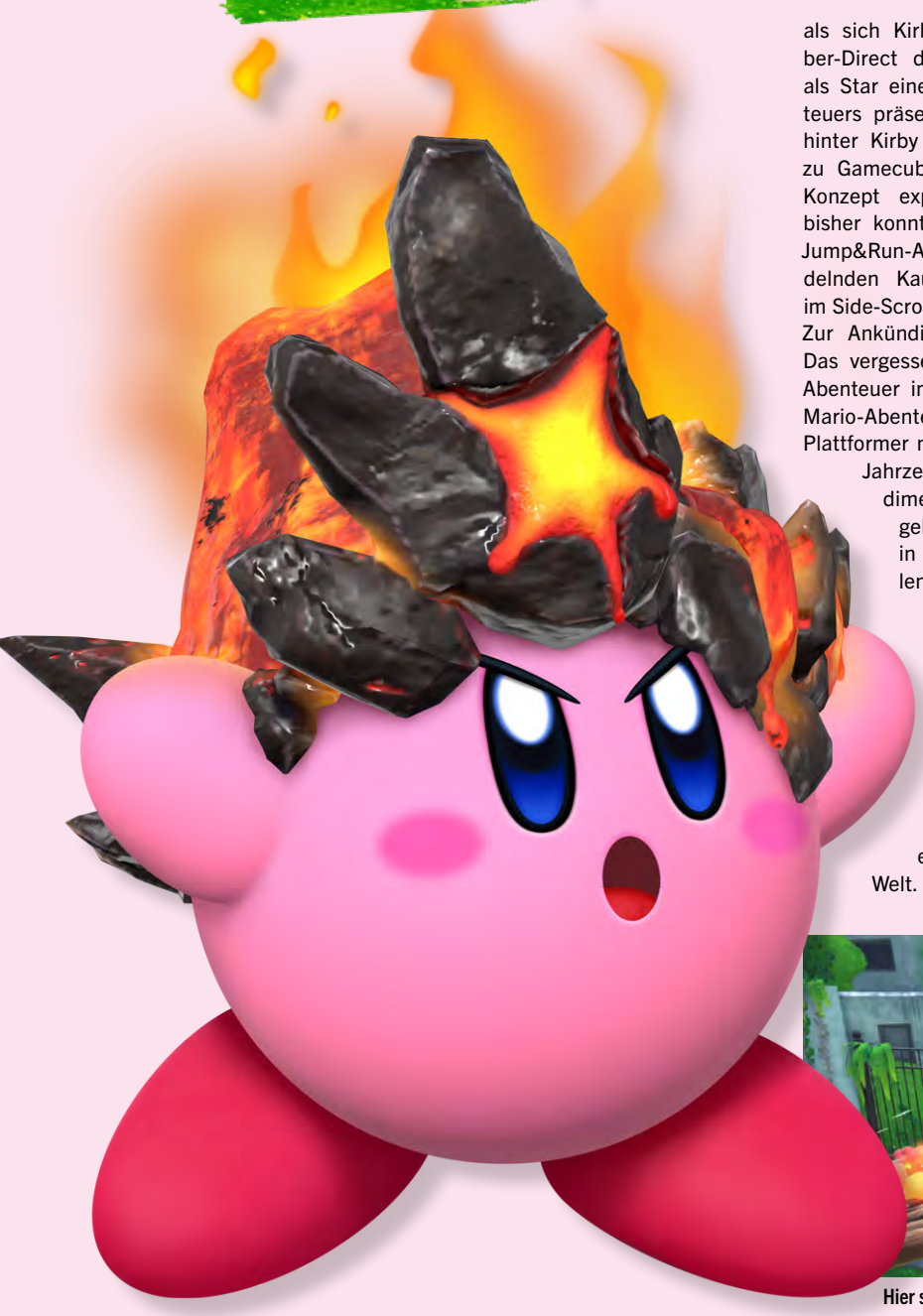
In der Demo gibt es zwar einen Statusbildschirm, allerdings haben die Werte zu keinem Zeitpunkt während des Spielens eine Auswirkung.



Bob's Game erhielt 2019 den Greenlight-Status und wurde auf Steam veröffentlicht. 2021 entfernte Pelloni sämtliche Files von der Distributionsplattform.

Kirby™ und das vergessene Land

Bald ist es soweit! Ende März wagt sich Kirby in sein allererstes Abenteuer in 3D. Neue Spezial-Power, ein Vollstopf-Modus und eine ganze Stadt voller Waddle Dees: Hier erfahrt ihr, was noch alles in Nintendos rosa Postapokalypse auf euch wartet.



Die Freude der Fans war groß, als sich Kirby in der September-Direct des letzten Jahres als Star eines neuen 3D-Abenteuers präsentierte. Das Team hinter Kirby hatte zwar schon zu Gamecube-Zeiten mit dem Konzept experimentiert, aber bisher konnte man die reinen Jump&Run-Abenteuer der wandelnden Kaugummi-Blase nur im Side-Scroller-Format erleben. Zur Ankündigung nannten wir Das vergessene Land ein „3D-Abenteuer im Stil eines Super-Mario-Abenteuers“. Mario hatte Plattformer mit 64 vor fast drei Jahrzehnten in den dreidimensionalen Raum gebracht und sich in folgenden Spielen immer wieder als Meister des 3D-Jump&Runs bewiesen. Für Kirby hingegen wird die Reise in das vergessene Land der erste Ausflug in eine unerforschte Welt. Trotz der Freude auf einen neuen Schritt für Kirby, stellte sich daher die Frage, wie diese Welt aussehen würde. Jetzt – fast ein halbes Jahr und zwei neue Trailer später – steht der Release vor der Türe, wenn ihr dieses Heft in Händen haltet. Für den Test war’s leider zu spät, aber wir lassen es uns natürlich trotzdem nicht nehen, euch mit der vollen Ladung Infos zum knuddeligen Abenteuer zu versorgen.

Open(ed) World Map

Auch, wenn gerade viele Spiele-Reihen gerne Breath of the Wild wären, hält Entwicklerstudio HAL Laboratory an einer Level-Struktur fest. So sah man im Trailer aus dem Januar 2022 Kirby auf seinem Stern über eine Karte fliegen. Auf dieser sind – ähnlich wie im letzten Switch-Ableger Kirby: Star Allies – kleine isometrische Strukturen zu sehen, die die verschiedenen Level repräsentieren. Anders als in Star Allies scheint sich die Karte aber wesentlich weiter zu erstrecken und die verschiedenen Umgebungen gehen flüssiger ineinander über. Auch sieht man Kirbys Stern über ein Level hinwegfliegen. Statt sich direkt am Beginn zu materialisieren, überfliegt man also

Hier sieht man nicht nur Kirby in seiner ganzen vollgestopften Pracht, sondern hat auch einen guten Blick auf drei verschiedene sammelbare Münzen.

Ähnlich dem Kaper-System in Super Mario Odyssey kann sich Kirby Gegenstände einverleiben, um ansonsten schwer zu erreichende Orte erkunden zu können.

Für die klassische Spezial-Power Feuer gibt es gleich zwei Weiterentwicklungen. Dabei wird Kirby sogar zu einem Drachen – mit sehr majestätischen Schwingen.

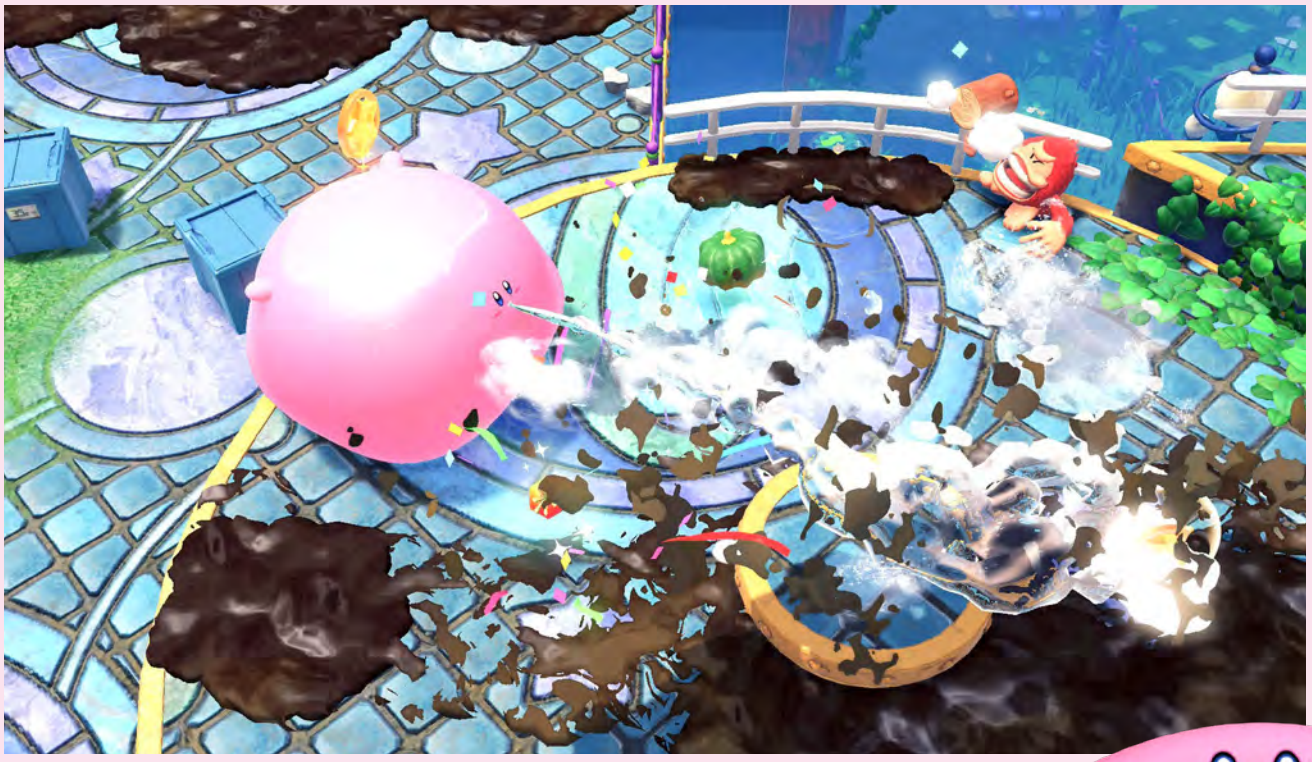
möglicherweise in Super-Mario-Galaxy-Manier zunächst die zu durchquerende Umgebung. Wie in den meisten Jump&Run-Titeln wird es verschiedene Thematiken gegeben. Gezeigt wurden bereits eine mit Gras und Pflanzen überwachsene Stadtkulisse, völlig versandete Wüstengebiete, tropische Areale, vereiste, fast schon viktorianische Straßen und ein bunt erleuchteter Vergnügungspark. Diese Unterschiede sind mehr als nur bloße Farbvariationen und heben sich in ihrer jeweiligen Atmosphäre voneinander ab. Gleichzeitig werden sie aber auch durch ein ihnen gemeinsames Designkonzept geeint. Denn überall in diesem vergessenen Land sieht man ein Zusammenspiel aus natürlichen und künstlichen Strukturen. Letztere sind Überbleibsel einer vergangenen Zivilisation und brachten dem Spiel den Spitznamen Kirby: The Last of Us ein.

Mehr, mehr, mehr für das rosa-schwarze Loch

Die verlassenen Orte sehen aber nicht nur faszinierend aus, sie sind zudem Ursprung eines neuen Gameplay-Features. Neben Kirby-Klassikern wie Sternenblöcken und herumliegenden Nahrungsmitteln finden sich hier nämlich auch eher Kirby-untypische Gegenstände. Und was macht Kirby mit Dingen, die er nicht kennt? Er saugt sie ein! Mit seinem neuen Vollstopf-Modus kann sich Kirby alles von einem Verkehrshütchen zu einem funktionstüchtigen Auto einverleiben. Als Gummi-Überzug um einen Ring wird Kirby zum Boot-Motor und über einen Bogen gespannt kann er durch die Luft gleiten. Sogar zu einer Art Wasserbombe kann Kirby werden, um – Mario-Sunshine-Style – Schmutzpfützen wegzuputzen. Je nachdem, was gerade absorbiert wurde, können also verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Im Trailer nur kurz zu sehen, aber trotzdem interessant ist, dass diese neue Fähigkeit unabhängig von Spezial-Powern funktioniert, sodass diese im Vollstopfmodus und danach erhalten bleiben.

Spezial-Powern dürften den meisten bekannt sein, die schon einmal mit der pinken Kugel auf ein Abenteuer aufgebrochen sind. Wie in den meisten Teilen kann Kirby auch in seinem neuen Spiel wieder Gegner einsaugen und sich dadurch ihre Fähigkeiten einheimsen. Bisher gab es vor allem altbekannte Kopfbedeckungen wie das Schwert und die Bombe zu sehen. Ein paar Neuigkeiten sind aber auch dabei, so zum Beispiel der Entdecker. Die neue Spezial-Power schenkt Kirby nicht nur einen Tropenhut mit schicker Stirnlampe, sondern auch eine Pistole. Ganz neu ist das Upgrade-System. Zuvor konnte man Kirbys Spezial-Powern schon öfters mal

Mit einem Upgrade zum Chakram-Bumerang ist Kirby gleich doppelt für den Kampf gewappnet und schlägt deutlich effektiver zu als mit den Standard-Bumerang.



Anders als Mario braucht Kirby keinen Dreckweg 08/17, um für einen strahlenden Boden zu sorgen: Er wird zum Wasserballon.

kombinieren. Im neuen Titel aber kann man den freundlich-pinken Ball mit neuen Kopfbedeckungsvarianten ausrüsten und dabei noch gefährlicher machen. Das geschieht, wenn man eine Spezial-Power weiterentwickelt. Anstatt mit nur einem Bumerang bringt Chakram-Bumerang-Kirby im Trailer den Yeti-Gegner Eisbert dann gleich mit zwei Stück ins Schwitzen. Wem das nicht ausreicht, der wird sich freuen zu hören, dass es in manchen Fällen eine weitere, noch stärkere Entwicklung gibt. Man muss sich also weder mit der bloßen Spezial-Power Feuer noch der ersten Weiterentwicklung Vulkanfeuer zufriedengeben, sondern kann sich mit der dritten Stufe die Macht eines Drachen aneignen. Die lässt Kirby nicht nur Feuer speien, sondern auch auf violetten Schwingen in Flugmanövern Feinde attackieren – da wird selbst Metaknight neidisch.

Karneval der Tiere

Der dunkle General hat sich übrigens anscheinend für eine erneute Runde gegen unseren Protagonisten angemeldet. Nach dem Großteil der bisher veröffentlichten Bosskämpfe zu schließen, kommen die großen Bösen dieses Mal aber hauptsächlich aus dem Tierreich, oder besser gesagt aus einer der übleren Ecken des Tierreiches. Neben einem wuchtigen Gorilla gab es bis Redaktionsschluss noch eine Leopardendame mit Wolverine-Klauen sowie ein erstaunlich beunruhigendes Gürteltier zu sehen. Angedeutet wurde zudem eine ominöse Figur im Pelzmantel. Bei den Bossgegnern handelt es sich vermutlich um Mitglieder des sogenannten Bieststrudels. Was dessen Ziel ist, beantworten die Trailer logischerweise nicht. Generell liegt die Hand-

Nachdem man jetzt anscheinend in jedem AAA-Titel von Nintendo Fische fangen kann, darf auch Kirby nicht mehr auf ein Angel-Mnispiel verzichten.

Verschlingt Kirby den Gegner Eisbert, bekommt er nicht nur eine super niedliche Mütze, sondern kann (wie Elsa) auch Schneemänner aus dem Nichts erschaffen.

lung größtenteils noch im Bereich der Spekulation. Über Kirbys neuen Begleiter Elfilin ist ebenso wenig bekannt wie über das Ereignis, dass das Land zu einem Vergessenen gemacht hat.

Watscheln in die Stadt der Waddle Dees

Bekannt sind Kirby-Fans hingegen die Waddle Dees. Sie aus den Fängen der überall in den Levels versteckten Käfige zu befreien, ist die Hauptmission des Spiels. Mit jedem geretteten Waddle Dee wächst Waddle Dee Stadt. Von dort aus startet man dann nicht nur mit seinem Stern zu neuen Herausforderungen, sondern kann auch allerlei Side-Aktivitäten erleben. Man kann Angeln und bei einem Minispiel Waddle Dees aus einem Kiosk heraus bedienen. Der Besitzer von Waddle Dees Waffenladen fertigt einem neue Weiterentwicklungen für Spezial-Powern an, und ein weiser Waddle Dee berichtet – über Online-Funktionen–, welche Spezial Power weltweit am beliebtesten ist. Auch Amiibo-Kompatibilität soll es geben. Über Waddle Dee-liveries erhält man damit besondere Ingame Items. Für die, die sich noch daran erinnern: Zwölf Jahre nach dem Erscheinen von Kirby und das magische Garn kann man bald erneut Kirbys Haus mit Collectibles dekorieren. Anders als damals sind diese aber nicht nur in den Levels zu finden, sondern zudem auch bei einer Gocha-Maschine erhältlich. Wie viel Glücksspielfaktor dabei zu erwarten ist, bleibt freilich abzuwarten.

Ebenfalls wieder zurück ist ein Mehrspieler-Modus, anders als im letzten Mainline-Titel Kirby: Star Allies aber nicht mehr für vier Spieler und mit einer großen Auswahl an Charakteren. Stattdessen kann Spieler 1 einen seiner Joy-Cons abgeben und Bandana Waddle Dee unterstützt Kirby fortan mit seinem Speer. Bedarf es einem nach noch mehr Unterstützung oder aber weniger, kann man einen von zwei entsprechenden Schwierigkeitsgraden wählen. Wie schwierig oder leicht Kirby und das vergessene Land ist, bleibt abzuwarten. Es ist aber eine interessante Frage, weil Kirby bisher oft eher als zu einfach empfunden wurde.

Neues aus einer vergangenen Welt?

Das ist vielleicht auch insgesamt die Frage, die man sich am ehesten zu Kirby und das vergessene Land stellen kann. Inwiefern unterscheidet es sich von den vorhergegangenen Titeln, die einer vergleichsweise einheitlichen Struktur gefolgt sind? Es ist zwar Kirbys erster Schritt in die dritte Dimension, aber bei näherer Betrachtung sind auch viele der bewährten Elemente wie die Special-Powern und Kirbys Transformationsfähigkeiten erhalten geblieben. Die Welten, die bereits gezeigt wurden, haben teilweise einen beeindruckenden Sinn für Größe und jede ist auf ihre Art schön anzusehen. Ohne einen wirklichen Eindruck von Level-Aufbau und -Struktur sind es vor allem diese markant designten Landschaften, die Kirby und das vergessene Land zu einem vielversprechenden Titel machen. Ob er dieses Versprechen hält, erfahren wir spätestens am 25. März, bei unserem endgültigen Aufbruch in niedlichste Version der Postapokalypse.

Ronja Häußer & Katharina Pache

Mit dem Ring-Stopfer kann sich Kirby als Bootsantrieb verwirklichen. Ob das so gut für die örtlichen Schwimmer ist, sei an dieser Stelle dahingestellt.

In der Mitte von Waddle Dee Stadt gibt es zwar keinen Springbrunnen, dafür aber einen Stern, der Kirby und Gefährten zum jeweils nächsten Abenteuer fliegt.

Wie zuletzt in Kirby und das magische Garn wird Kirby mal wieder zum stolzen Besitzer eines eigenen Hauses. diversen Mit Collectibles kann es nach Lust und Laune dekoriert werden. Es sieht allerdings auch so schon ziemlich heimelig aus.

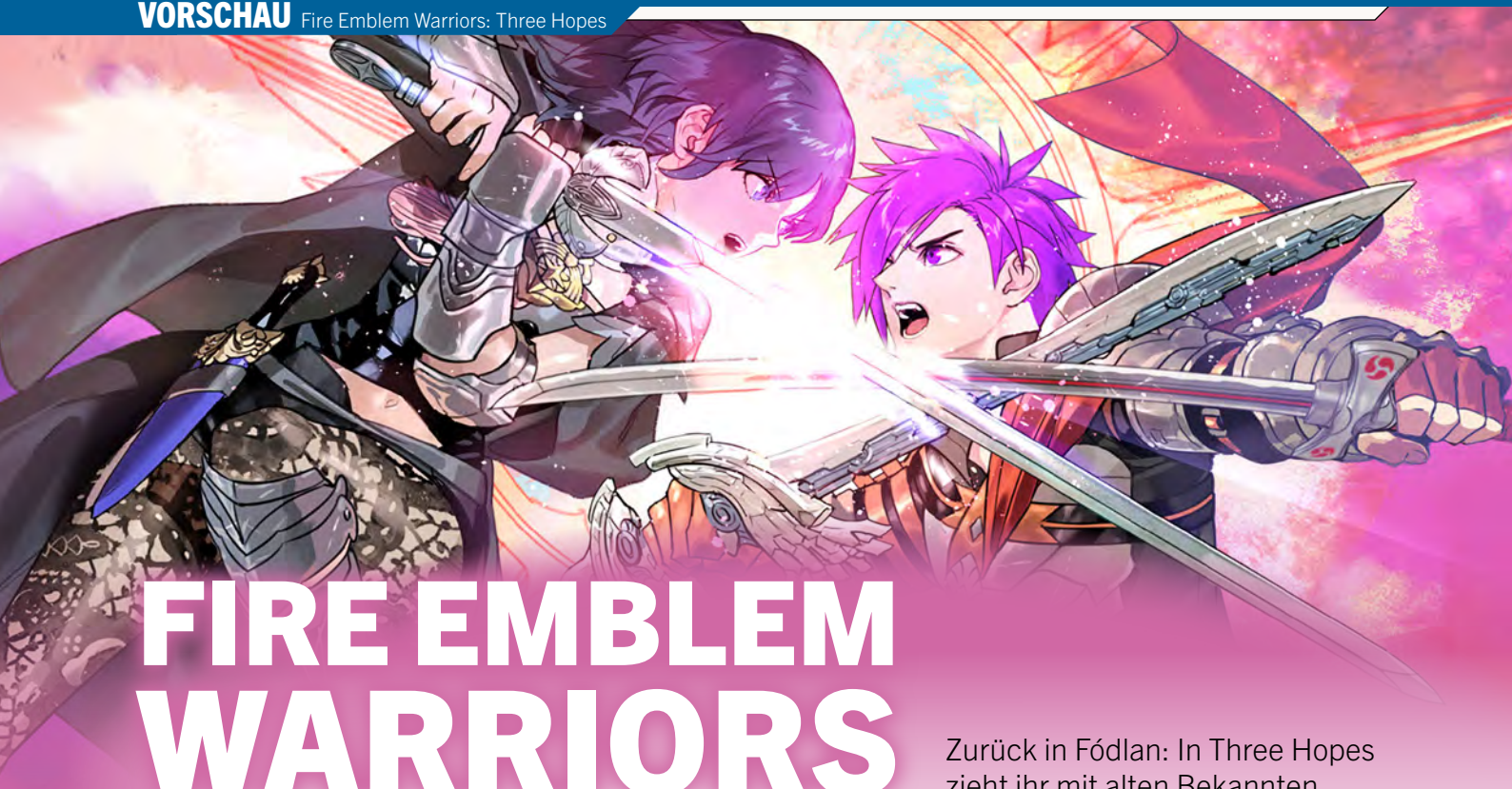
MEINUNG
Ronja Häußer

Kirbys neues Abenteuer ist so verdammt niedlich und so verdammt vielversprechend!

Ich beschäftige mich schon länger gerne mit Kirby. Die Präsentation hat mich stets angesprochen, aber das versprochene Spieleerlebnis für einen Kauf nie genug überzeugt. Mit Kirby und das vergessene Land könnte sich das ändern. Vielleicht spricht da eine unterbewusste Faszination für die verlassenen Ruinen einer vergangenen Zivilisation aus mir, aber ich finde die Designs der bisher gezeigten Themen sehr spannend. Besonders das, was ich als Vergnügungspark identifizieren würde, fasziniert mich. Bei dem tatsächlichen Gameplay und Waddle Dee Stadt bin ich mir noch nicht ganz so sicher, wie viel Neues sie tatsächlich bringen. Wobei ich mir aber sicher bin, ist, dass das die niedlichste Post-Apokalypse der Gaming-Welt wird.

INFOS

Termin:	25. März.2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory, Inc.



FIRE EMBLEM WARRIORS THREE HOPES

Zurück in Fódlan: In Three Hopes zieht ihr mit alten Bekannten aus Three Houses in Echtzeit-Schlachten. Alle Infos zum Spiel in der Vorschau!

Im Netz brodelte die Gerüchteküche im Vorfeld der Direct im Februar. Angeblich solle Fire Emblem Thema sein, nur in welcher Form, das wusste niemand. Gleich zum Auftakt der Veranstaltung sprang die Katze aus dem Sack: Fire Emblem Warriors: Three Hopes heißt das neue Spiel, es wird am 24. Juni in diesem Sommer exklusiv für die Switch erscheinen und es ist kein Taktik-RPG, sondern ein Action-Game im Stil der Dynasty-Warriors-Reihe. Diese Art von Crossover ist nichts Neues für Nintendo-Fans. Zum einen erschien Fire Emblem Warriors zu Beginn der Switch-Ära 2017, zum anderen feierte die Zelda-Reihe mit gleich zwei Warriors-Ablegern in den letzten Jahren große Erfolge. Deshalb gehen wir auch nur ganz grundlegend auf die Mechanik dieser Art von Abenteuern ein.

Warum, weshalb, wieso

Die Warriors-Spiele inklusive Ableger werden gerne mal belächelt. Aber das tut den Abenteuern unrecht, nicht ohne Grund blickt die Hauptreihe auf etliche Fortsetzungen zurück, und beim Crossover mit Fire Emblem kommt der große Faktor Fan-Service hinzu. Nach der Veröffentlichung von Fire Emblem: Three Houses im Sommer 2019 saßen Liebhaber des Abenteuers, von ein bisschen DLC abgesehen, lange auf dem Trockenen, diesen Juni dürfen sie endlich ins Reich Fódlan zurückkehren. Im ersten Trailer gab es ein Wiedersehen mit Charakteren wie Edelgard, Dimitri, Byleth, Claude und vielen mehr. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten, falls ihr das Taktik-RPG noch nicht selbst erlebt haben solltet. Aber dass die Mitglieder der unterschiedlichen Häuser zu sehen sind, verrät natürlich schon einiges und regt die Fantasie der Fans an. Vielleicht können Spieler die Fraktionen in diesem Spiel vereinen, anstatt tragisch gegeneinander in die Schlacht zu ziehen? Ob es sich bei der Handlung von Three Hopes um eine Geschichte handelt, die in einer alternativen Version von Fódlan spielt? Sämtliche Figuren sind in den Szenen in

Statt nur Horden von Kanonenfuttergegnern trefft ihr in Three Hopes auch auf einzelne, riesige Ungetüme wie dieses hier.

Die Spezialangriffe der verschiedenen Helden sind wuchtig inszeniert. So macht es Freude, sich durch Battailone von Gegnern zu mähen.

Action statt Taktik ist hier die Devise. Mit der Taktik-JRPG-Vorlage von 2019 hat das Spielprinzip von Fire Emblem: Three Hopes nicht viel zu tun.

Three Hopes offensichtlich noch nicht ganz erwachsen, sie tragen aber teils andere Outfits und Frisuren als in Three Houses – wieso? Und warum ist von der männlichen Version von Byleth keine Spur im Trailer zu finden? Vieles ist zwar noch ungeklärt, auf jeden Fall aber dürfte die Aussicht, Lieblingshelden aus Three Houses wiederzutreffen und erneut Abenteuer mit ihnen zu erleben, zahlreiche Spieler reizen.

Bekannte Schlachtplatte

Was das Spielerlebnis angeht, gibt es deutliche Unterschiede zu Three Houses, dort zieht ihr rundenbasiert in den Kampf. Three Hopes hingegen glänzt, so wie üblich für die Warriors-Reihe, mit Echtzeitschlachten und riesigen Gegnerhorden. Dabei verkörpert ihr die bereits bekannten Helden aus Fire Emblem. Edelgard schwingt ihre Axt, Claude spickt Feinde mit Pfeilen und Byleth setzt auf das Schwert. Hier steht also eindrucksvoll inszenierte Action im Mittelpunkt, Story und Taktik nehmen keinen ganz so großen Raum ein. Entwickelt wird Three Hopes von Omega Force in Kooperation mit Intelligent Systems. Beide Teams haben schon Hyrule Warriors und dessen Fortsetzung zur Zufriedenheit der Fans umgesetzt, in dieser Hinsicht sollte es also keinen Grund zur Sorge geben. Von Action-Spielen dieser Art wünscht man sich ja im Grunde meistens das Gleiche: eine hohe, stabile Framerate, hübsche Effekte und ein spaßiges Kampfsystem. Obendrein lockt die Aussicht, mehr Zeit mit den Charakteren zu verbringen, die man in Three Houses lieben gelernt hat – für Fans führt wohl kein Weg an Three Hopes vorbei. Und was ist mit denen, die das RPG nicht kennen, aber nun Lust auf den Ableger haben? Auch die sollten durch das bewährte Gameplay auf ihre Kosten kommen – nur die Story wird sie eventuell überfordern. **Katharina Pache**

Strahlende Helden: Sicher stecken noch viel mehr Charaktere im fertigen Spiel, als bislang in den ersten Szenen gezeigt wurde.

Wichtige Charaktere wie Edelgard tauchen auch in Three Hopes auf. Die Frisur ist allerdings neu!

MEINUNG
Katharina Pache

Ein Crossover, das Sinn ergibt

Die Ankündigung hat mich überrascht und gefreut. Und motiviert! Ich muss Three Houses endlich mal richtig in Angriff nehmen, damit ich damit fertig bin, sobald im Juni der Warriors-Ableger vor der Türe steht. Auf jeden Fall scheint das Vorgehen, Nintendo-Marken mit der Warriors-Franchise zu verknüpfen, ein gewinnbringendes Geschäft zu sein. Vermutlich ist die Entwicklung dieser Titel nicht ganz so aufwendig wie eine vollwertige Fortsetzung eines Breath of the Wild oder Three Houses, und doch kann man die Fans bedienen, die sich wünschen, noch mehr Zeit mit ihren Lieblingen zu verbringen. Der Erfolg gibt der Strategie recht. Ein gutes Stichwort: Allzu viel Strategie darf man sich von Three Hopes natürlich nicht erwarten, hier geht's ganz klar um Action. Finde ich aber okay, so wird eine neue Zielgruppe bedient, die dann möglicherweise die Hauptreihe für sich entdeckt. Und im Gegensatz zu Dynasty Warriors oder Samurai Warriors, die qualitativ oft schwanken, kann man sich bei den Titeln mit Nintendo als Partner sicher sein, dass hier Qualität im Fokus steht. Insofern: Persönlich finde ich die Zelda-Warriors-Kombo zwar noch spannender, aber auch hier werde ich bestimmt die ein oder andere Stunde verbringen.

INFOS

Termin:	24. Juni 2022
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Omega Force, Intelligent Systems

Damit hat vermutlich niemand gerechnet: Live A Live erscheint in unseren Breitengraden! Allerdings dürften das Rollenspiel hierzulande auch nur die wenigsten Spieler kennen.

Wenn es einen Publisher und Entwickler gibt, der für klassische, japanische Rollenspiele steht, dann ist das Square Enix – beziehungsweise Square vor der Fusion mit Enix. Viele Meisterwerke aus diesem Hause sind hierzulande weithin bekannt, dazu zählen etwa Reihen wie Final Fantasy, die Spiele der Mana-Serie, Chrono Trigger oder auch die Disney-Kollaboration Kingdom Hearts. Live A Live hingegen dürfte im Bewusstsein der Spielergemeinde zumindest in Deutschland selten auftauchen. Immerhin ist das 1994 für SNES erschienene Rollenspiel nie offiziell außerhalb Japans veröffentlicht worden. Einer der Gründe (neben der aufwendigen Lokalisationsarbeit) dürfte sein, dass dem Werk kein Erfolg in Fernost beschieden war. Trotz guter Kritiken wanderten lediglich 270.000 Einheiten über den Ladentisch – ein Flop für Square. Das ist aber nun zum Glück irrelevant, da das JRPG in der Februar-Direct für die Switch angekündigt wurde – und zwar lokalisiert und mit schicker „HD-2D"-Optik versehen. Und worum geht's in Live A Live?

Rollenspiel trifft Mega Man

Live A Live backt keine kleinen Brötchen. Auf einer epischen Reise durch die Epochen der Menschheitsgeschichte verkörpert ihr nicht einen, zwei oder drei Protagonisten, sondern schlüpft in die Rollen von sage und schreibe acht Charakteren. Und anders als bei vergleichbaren Abenteuern könnt ihr entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Storys eurer Helden erleben möchtet. Sieben Kapitel sind von Anfang an verfügbar, die beiden letzten könnt ihr erst starten, wenn ihr alle Hauptfiguren durch ihre jeweilige Geschichte geführt habt. Zwar sind die Darsteller bunt gemischt und zu ganz unterschiedlichen Epochen unterwegs,

Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr die Kapitel der Handlung erleben möchtet. Das erinnert an die Kultreihe Mega Man!

Ihr seid Höhlenmensch, Kun-Fu-Kämpfer, Ninja, aber auch Western-Held – Live A Live bietet viele unterschiedliche Szenarios aus der Geschichte der Menschheit.

Jedes Kapitel endet mit einem Boss. Die böse Kraft in Live A Live heißt Odio – dürfte so eine Art Ganon wie in Zelda sein.

sie haben aber herausragenden Heldenmut gemein und den fiesen Gegenspieler Odio, der sich in ganz unterschiedlicher Form manifestiert. Chronologisch betrachtet startet das Japano-Rollenspiel in der Steinzeit mit einem jungen Stammeskrieger. Ihr werdet aber auch ins alte China, das Mittelalter, das feudale Japan, den Wilden Westen, die nahe Zukunft und die ferne Zukunft versetzt. Die Reihenfolge der Kapitel bestimmt ihr!

Taktik-RPG-Hybrid

Nicht nur das Story-Konzept von Live A Live hebt sich vom Genre-Standard ab. Auch die Kämpfe nutzen eine außergewöhnliche Mechanik. Zum einen gibt es fast das ganze Spiel über keine Zufallsauseinandersetzungen, wie es etwa in den meisten Pokémon- oder Final-Fantasy-Spielen üblich ist. Zum anderen finden die Fights in quadratischen Arenen statt, die Platzierung von Helden und Gegnern entscheidet über die verfügbaren Aktionen. Somit liefert Live A Live eine taktische Komponente, die eher an Spiele wie Advance Wars erinnert. Zwar gibt es besondere Manöver und Spezialattacken, jedoch keine Magie- oder Manapunkte, die für den Einsatz genutzt werden. Stattdessen müssen solche besonderen Angriffe aufgeladen werden, manchmal über mehrere Runden. Jedoch können starke Attacken von Feinden das Aufladen unterbrechen! Ebenfalls nicht üblich ist die K.O.-Mechanik. Geht einer eurer Recken – maximal vier passen in euer Team – zu Boden, könnt ihr ihn wiederbeleben. Wird er aber bewusstlos ein weiteres Mal von einer feindlichen Attacke getroffen, ist er (für diesen Kampf) unwiederbringlich verloren und erhält auch nach dem Sieg keine Erfahrungspunkte.

Neuer Glanz, neue Sprache

Live A Live war besonders für damalige Verhältnisse ein sehr ambitioniertes Projekt. So wurden für das Design der unterschiedlichen Helden auch acht verschiedene Illustratoren beauftragt. Da die Optik des Abenteuers allerdings für SNES-Verhältnisse dieser Zeit eher schlicht daherkam, ist es zu begrüßen, dass auf die Switch nicht bloß die alte Fassung portiert wird. Der farbenfrohe und detaillierte Look von Live A Live erinnert an Triangle Strategy oder Octopath Traveler. Besonders erfreulich: Für den Europa-Release erhält Live A Live eine deutsche Übersetzung anstatt nur englische Texte.

Über inhaltliche Änderungen wie etwa Zusatz-Content im Vergleich zum SNES-Original ist (noch) nichts bekannt. Einer der damaligen Kritikpunkte war neben der durchschnittlichen Grafik tatsächlich die überschaubare Spielzeit. Doch zum einen war es Teil des Spielkonzepts, dass je ein Kapitel, also eine Epoche, an einem Abend abgeschlossen werden kann. Zum anderen wirken riesige JRPGs mit einer Spielzeit deutlich jenseits der 30 Stunden auf den einen oder anderen geradezu abschreckend – die Originalfassung von Live A Live kommt hingegen auf eine verträglichere Summe von etwa 20 Stunden.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Was für eine schöne Überraschung!

Live A Live hatte ich vor der Direct nicht auf dem Schirm, was schade ist, denn hier pustete Square frischen Wind ins JRPG-Genre. Die Kämpfe wirken spannend und dass ich nicht zig Scharmützel bewältigen muss, um Erfahrung zu grinden, kommt mir sehr gelegen. Insofern macht es mir auch nichts aus, sollte die Switch-Version so „kurz" ausfallen wie das SNES-Original. Ist auch logisch, dass Bereiche und Kapitel nicht so gewaltig sind wie bei der (hauseigenen) Konkurrenz. Immerhin gibt es hier zig Schauplätze mit ganz unterschiedlichen Grafiken, Objekten, Umgebungen, ja, sogar Spielmechaniken, die man nicht im Rest des Abenteuers zweitverwerten kann. Generell finde ich es spannend, unterschiedliche Epochen in JRPG-Erzählungen zu erleben, Live A Live hat mich gleich an Terranigma und Chrono Trigger erinnert. Ob das Remake in Sachen Qualität an diese beiden Schwergewichte heranreicht, wird der Sommer 2022 zeigen. Und das bisschen Wartezeit sollte ja nun wirklich ein Klacks sein verglichen mit den 28 Jahren seit dem SNES-Release in Japan. Wenn ihr zumindest schon mal einen akustischen Eindruck wünscht: Im 3DS-Spiel Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call sind Stücke aus Live A Live als Download verfügbar.

INFOS

Termin:	Juli 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix

Und wieso denn immer nur in die Vergangenheit blicken? Das JRPG bietet auch Kapitel, die in der nahen und fernen Zukunft der Erde spielen.

Im Wrestling-Kapitel müsst ihr Champions besiegen – die Reihenfolge wählt wieder ihr. Setzen Gegner neue Moves ein, kann Held Masaru sich diese abschauen!

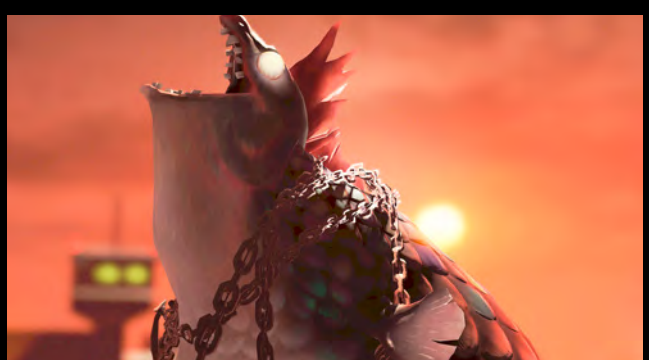
Die nächste Welle im Spaßbad
Splatoon 3 startet im Sommer 2022!

Nein, Splatoon 3 trägt als Untertitel nicht den Namen „Salmon Run: Die nächste Welle“, dahinter verbirgt sich der Koop-Modus des kommenden Shooters! Und zu genau diesem gab es in der letzten Direct im Februar erste Eindrücke, nachdem zuvor bereits andere Aspekte des Spiels beleuchtet wurden. In der Präsentation fielen ein paar interessante Änderungen im Vergleich zu Salmon Run im Vorgänger auf!

Klingt schräg

Butter bei die Fische: Als das Gameplay-Material zu Salmon Run: Next Wave gezeigt wurde, stahl die Musikuntermalung den Bildern die Show, wenn auch nicht auf die beste Weise. Irgendwie sehr schräg und dissonant klang das alles, militärisch und verzerrt. Aber: Damit baut der Koop-Part in Splatoon 3 auf dem in Splatoon 2 auf! Dort ist die Musikuntermalung des Extra-Modus ebenfalls zunächst sehr gewöhnungsbedürftig, mit unruhigem Rhythmus und dem selten genutzten 7/8-Takt. Der Sinn dahinter ist schlichtweg, das chaotische Spektakel, das sich im Kampf entfaltet, passend treibend zu untermalen. Für den unwissenden Zuschauer klingt das natürlich trotzdem zunächst nach einer fehlerhaften Audiospur. Der zweite Grund wird später im Vorab-Material ersichtlich: Ein gigantisches Monster erhebt sich aus Meer! Zwar ist die Anspielung nicht von offizieller Seite bestätigt, aber man kann recht sicher sein, dass es sich dabei um eine Hommage an Godzilla handelt, ein Monster, das aus der Popkultur und Filmgeschichte

Absprung! Im Trailer landen die Spieler auf der neuen Map Fort Nautilax. Wie viele Arenen es im fertigen Abenteuer gibt, ist bislang unbekannt.



Dieses Monstrum ist ein sogenannter Königs-Salmonide. Ziemlich sicher werdet ihr ihn in Salmon Run bekämpfen. Und das wird vermutlich nicht einfach!

Japans nicht wegzudenken ist. Dieser sogenannte Königs-Salmonide ist einer der neuen Bosse, denen ihr euch in Salmon Rush auf der Switch stellen werdet.

Gegen die Salmoniden

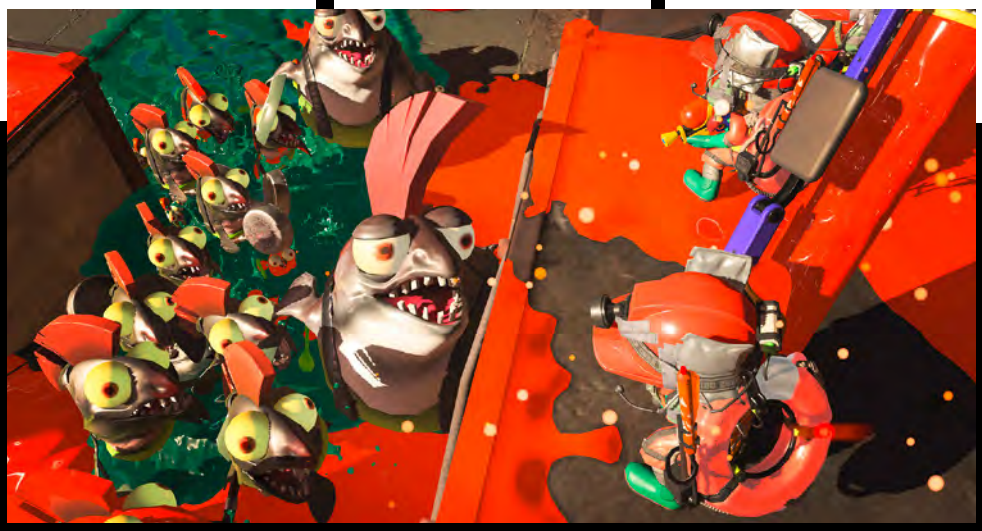
Das zunächst zur Hintergrundmusik – selten, dass dieser Part eines Spiels so viel Erläuterung in einer Vorschau bedarf! Das Gameplay ist jedenfalls schneller abgehandelt. Wie bei Splatoon 2 schließt ihr euch mit bis zu drei Begleitern zusammen (online oder lokal), um gegen die Salmoniden zu kämpfen. Ersonnen wurde der Koop-Modus beim letzten Teil, um Schlachten in kleineren Gruppen zu ermöglichen, für ein richtiges Match benötigt man schließlich acht Teilnehmer, je vier pro Team. Bei Salmon Rush allerdings steigt ihr nicht gegeneinander in den Ring, sondern versucht euch an Gegnerwellen. Das ist ein ganz klassisches PvE-Spielprinzip, das an Zusatzinhalte anderer großer Shooter-Marken erinnert, etwa der beliebte Horde-Modus in der Gears-of-War-Serie. Nur im kommenden Spiel mit Nintendo-, beziehungsweise Splatoon-typischem Charme und weitaus weniger expliziter Gewalt.

Damit der Modus immer spannend bleibt, hängt der Schwierigkeitsgrad von eurem Rang ab (und, wie viele Mitspieler ihr habt). Euren Rang steigert ihr durch erfolgreiche Abschlüsse des Koop-Parts. Um zu punkten, müsst ihr die goldenen Eier einsammeln, die Bosse nach dem Ableben fallen lassen. Um das ein bisschen einfacher zu gestalten, könnt ihr die wertvollen Items in Splatoon 3 werfen, so euren Kameraden zuspielen oder das Ei einfach aus der Entfernung im Sammelkorb versenken. Das macht Absprachen natürlich noch wichtiger, jeder Spieler kann nur ein Ei tragen und lässt man die Kleinode liegen, werden Salmoniden versuchen, sie sich zu schnappen. Ob es in Splatoon 3 eine Alternative zum Sprach-Chat über die Switch-App geben wird? Es wäre zu wünschen, aber wir sind in dieser Hinsicht eher skeptisch.

Zum riesigen Königs-Salmoniden gab es leider keinerlei weiteren Informationen – wo kommt er her, gibt es weitere Vertreter der Gattung? Auch, was die Waffen- und Level-Auswahl betrifft, müssen Fans wohl noch eine Weile mit gewissen Wissenslücken leben. Eine Map wurde bislang gezeigt, Fort Nautilax. Diese Arena erinnert ein wenig an den Salmoniden-Damm aus dem zweiten Teil der Reihe. Über das Level verteilt finden Spieler Tintenfontänen, ob auch in Splatoon 3 besondere Vorkommnisse die Map beeinflussen werden, ist noch nicht bekannt. In Splatoon 2 änderten etwa Ebbe und Flut den Wasserstand, oder aufziehender Nebel verschlechtert die Sichtverhältnisse. Aber sehr wahrscheinlich haben die Entwickler für Salmon Run in Splatoon 3 nicht nur alte, sondern auch ein paar neue Ideen in der Hinterhand, die wir in den nächsten Wochen zu Gesicht bekommen werden. Zwei neue Spezialwaffen sind immerhin schon bekannt: die Laser durch Wände schießende Heulboje 5.1 und der widerstandsfähige Krabbenpanzer – der Waffe und Fortbewegungsmittel zugleich ist. Splatoon 3 wird im Sommer 2022 erscheinen. **Katharina Pache**

Rein ins Körbchen mit den Eiern: In Salmon Rush in Splatoon 3 könnt ihr die wertvolle Beute gleich ins Netz befördern oder anderen Spielern zuwerfen.

In Salmon Rush: Next Wave kämpft ihr mit bis zu drei Freunden online oder offline gegen Wellen von feindseligen Salmoniden-Fischgeschöpfen.



Eure Feinde gibt es in vielen Größen und Formen. Um zu überleben, müsst ihr taktisch vorgehen.

MEINUNG
Katharina Pache

Sicher spaßig, aber nicht meine Ästhetik

Die Farbkombination Grün-Orange finde ich unglaublich hässlich. Ja, subjektive Meinung, deshalb natürlich kein allgemeingültiger Kritikpunkt, aber der Style von Splatoon ist so gar nicht mein Ding – das bezieht sich auf Figuren- sowie Gegner-Designs, aber auch auf die Farben. Die bisherigen Schemata waren (zumindest für meine Augen) deutlich angenehmer und freundlicher. Mit diesem Grün-Orange sehen die neuen Szenen dreckig und überladen aus. Und dann noch die Musik ... Ich musste den Trailer mehrmals ansehen, beim ersten Mal hat er mich visuell und akustisch überfordert. Und ich kenne die Vorgänger, für jemanden, der Splatoon bislang nicht gespielt hat, dürfte das alles noch verwirrender wirken. Dennoch: Salmon Rush in Splatoon 3 wird sicherlich ein Vergnügen, diese Horde- beziehungsweise Wellen-Modi sind nicht ohne Grund seit Jahren überaus beliebt. Im zweiten Teil gab es nur fünf Stages für Salmon Rush (auch, wenn sich die Level durch den Wasserstand verändern können), das ist zu wenig. Ich hoffe, dass der Pool an Arenas in Splatoon 3 größer ausfällt. Und den Wal im Raum muss ich auch noch ansprechen: Wird sich Splatoon 3 gegen kostenlose Shooter wie Fortnite auf der Switch behaupten können?

INFOS

Termin:	Sommer 2022
Genre:	Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

NINTENDO SWITCH SPORTS

Stirnband auf, Trainingshose an – es wird wieder sportlich! Nintendos Erfolgssportserie wird auf der Switch fortgesetzt. Das erwartet euch!

Nintendo Switch Sports ist der nunmehr vierte Teil der Sports-Saga, oder der dritte – je nachdem, ob man die Wii-U-Variante als vollwertiges Spiel zählt. Aber die unglücklichen Zeiten der Vorgängerkonsole sind ja sowieso Vergangenheit, dynamisch, sportlich und flott stürzen wir uns lieber in das brandneue Switch-Spiel, das bereits Ende April auf den Markt kommt. Nicht nur die Grafik hat in Nintendo Switch Sports eine Frischzellenkur erhalten!

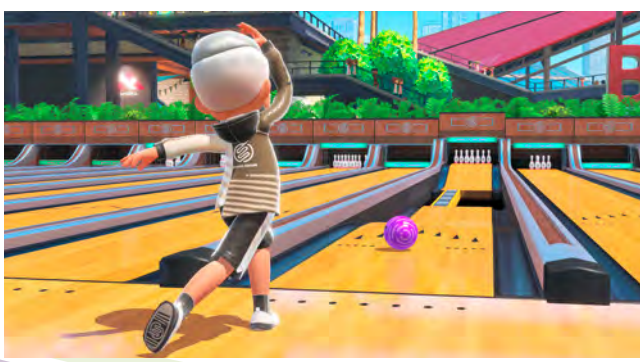
Sportsfreunde ahoi

Werft mal den Blick auf das Bild in der Artikelmitte: Diese Miis sehen seltsam aus, oder? Tatsächlich führt Nintendo Switch Sports neue Avatare ein, auf englisch „Sportmates“ genannt, auf Deutsch quasi „Sportfreunde“. Die erinnern mehr an Anime- und Cartoon-Figuren, sind größer und haben mehr Personalisierungsoptionen als die kultigen Mii-Personas, doch keine Sorge. Die alten Mii-Figuren wurden nicht aus dem Spiel gestrichen, sondern dürfen mit ihren jüngeren Geschwistern friedlich koexistieren. Wenn also auf eurer Switch Miis gespeichert sind, dürft ihr sie im Spiel nutzen. Allgemein sieht Nintendo Switch Sports moderner und frischer aus, mit Sportplätzen, die in einer lichtdurchfluteten Mall liegen und bei denen Zuschauer Spalier stehen. Aber kommen wir zum Sport, denn darum geht es ja im Spiel!

Wähle deinen Sport

Enthalten in der Switch-Fortsetzung der Reihe sind zum Start Ende April sechs Sportarten, drei davon bereits aus Vorgängern bekannt: Bowling und Tennis aus Wii Sports und Chambara – der Kampf mit Schaumstoffschwertern – aus Wii Sports Resort. Neu dazu kommen Fußball, Badminton und Volleyball. Später im Jahr soll die Disziplin Golf als kostenloses Update bereitgestellt werden. Im Vergleich mit den mehr als 10 Spielarten Wii Sports Resort ist die Anzahl an Sportarten bislang überschaubar.

Die Steuerung wird ähnlich wie beim Erstling auf der Wii funktionieren. Als eines der ersten und größten Casual-Games dieser Zeit war das Ziel, auch Menschen den Einstieg in das Spiel zu ermöglichen, die normalerweise nicht zum Controller greifen. Anstatt Wiimote und Nunchuk nutzen virtuelle Sportler auf der Switch die Joy-Cons, die ebenfalls über Gyrosensoren verfügen. Aber auch eine ganz klassische Button-Steuerung steht zur Auswahl. Bei Fußball kommt zudem optional ein Stück Hardware zum Einsatz, das dem Spiel beiliegt: der Joy-Con-Beingurt. Schnallt ihn euch um den Oberschenkel, um beim Fußballspielen eure Schüsse aus der Realität ins Spiel zu übertragen! Wie bei den Vorgängern handelt es sich auch bei Nintendo Sports Switch nicht um eine komplexe Sportsimulation, sondern um Arcade-Spaß. Die Controller werden bei aktivierter Motion-Steuerung zur Sportart passend gehalten. Bei Volleyball etwa sind eure Arme wie beim Pritschen mit den Handflächen nach oben



Bowling ist eines der bekanntesten Wii-Sports-Spiele und auch in der Switch-Fassung enthalten. Im Bild wohl eine Art Challenge mit besonderer Bahn.

Nintendo Switch Sports nutzt als Setting nicht die Wuhu-Insel, sondern den Spocco Square, eine Art luftige Mall in einer riesigen Metropole.

die ihr in echt verwenden würdet. Kurzum: Die ganze Familie soll ohne Startschwierigkeiten Spaß haben mit Nintendo Switch Sports.

Familien-Teamsport

Deshalb ist der Mehrspielerpart wieder ein wichtiger Bestandteil des Titels. Ihr könnt nicht nur an einer Konsole gemeinsam zocken, etwa, indem ihr die Joy-Cons weiterreicht, sondern auch online über das Netz (dann benötigt ihr aber wie inzwischen üblich ein kostenpflichtiges Switch-Online-Abo). Je nach Sportart spielt ihr einer gegen einen (etwa bei Chambala), oder in Teams gegeneinander (Volleyball, Badminton). Beim Bowlen dürfen sogar alle gleichzeitig werfen, ein deutlicher Vorteil gegenüber der Realität! Um zum regelmäßigen Online-Sporteln zu animieren, schaltet ihr beim Zocken über das Netzwerk eine In-Game-Währung frei, mit der ihr neue Accessoires für eure Avatare kaufen könnt. Wer sein Geschick beweist, steigt im Rang auf und hat Chancen, in die Profiliga aufzusteigen. Wie genau man sich diese vorzustellen hat, wurde aber noch nicht näher beleuchtet. Das dürfte aber nicht mehr lange dauern, Mitte Februar, kurz nach der Direct, fand bereits ein Netzwerktest statt, in dem Spieler in 45-Minuten-Slots die Disziplinen Tennis, Chambara und Bowling ausprobieren konnten. Und was das Gameplay betrifft, gab es dabei keine Überraschungen: Nintendo Switch Sports bietet simpel-bunte Unterhaltung die vor allem im Mehrspielerpart Spaß bereitet. Wie das mit sechs, später sieben Sportarten auf Dauer unterhält, wird der Test Ende April zeigen.

Katharina Pache

ausgerichtet, beim Bowling holt ihr Schwung wie in der Realität und schiebt den Ball nach vorne, in Tennis, Badminton, Golf und Chambala umfasst und führt ihr die Joy-Cons wie die Schläger (oder Schwerter),

Sportarten wie Volleyball könnt ihr im Modus zwei gegen zwei spielen. Insgesamt befinden sich bei dieser Disziplin vier Figuren auf dem Platz.

Fußball könnt ihr, müsst ihr aber nicht mit dem Joy-Con-Beingurt spielen. Die Halterung wird der physischen Version des Spiels beiliegen.

Chambara ist eine Art Schwertkampf. Drängt den Gegner unter Einsatz der Schaumstoffwaffe von der Plattform!

MEINUNG
Katharina Pache

Ein Spiel, in dem man bowlt, kann eigentlich nicht schlecht sein.

Das ist natürlich nicht ganz ernst gemeint, aber wenn ich so auf die Wii-Zeit zurückblicke, dann ist mir in erster Linie Bowling in Erinnerung geblieben. Das war meine Lieblingsdisziplin und ich freue mich, dass sie auch auf der Switch wieder vertreten sein wird. Vor allem mit dem Bonus, dass ich nicht auf die anderen warten muss! Die neuen Avatare, also Sportsfreunde, finde ich gar nicht so schlimm wie ein Großteil der Kommentatoren im Internet. Ja, sie haben weniger Charakter als die Miis und sehen nichtssagender aus, aber sie passen ganz gut zur frischen Optik. Und ich kann ja meine Miis trotzdem weiter benutzen, also eigentlich gar kein Problem. Ob es hingegen ein Problem ist, dass nur sechs Sportarten enthalten sind, das kann ich noch nicht sagen. Mit zahlreichen Optionen und verschiedenen Modi könnte im Switch-Spiel mehr stecken als zunächst gedacht. Und Golf kommt ja auch noch kostenlos hinzu. Ein bisschen schade finde ich, dass die Wuhu-Insel wohl nicht mehr auftaucht. Dort war es doch sehr nett! Volleyball, Tennis und Badminton spielen sich hoffentlich nicht so ähnlich, wie ich mir das gerade vorstelle. Aber ich habe auch nicht viel Ahnung von zwei dieser Sportarten ...

INFOS

Termin:	29. April 2022
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Elfmeter? Abseits? Schiedsrichter? Braucht ihr nicht! Vergesst, was ihr über Fußball wisst, in Mario Strikers: Battle League Football stehen Action und Spaß im Vordergrund.

Gibt es eigentlich eine populäre Sportart, die Multitalent Mario noch nicht ausgeübt hat? Nach Golf ist jetzt wieder Deutschlands Nationalsport Nummer eins dran. Mario Strikers: Battle League Football ist erst der dritte Teil der Kicker-Serie, die auf dem Gamecube ihren Anfang fand. Super Mario Strikers erschien 2005, hierzulande unter dem leicht abgeänderten Titel Mario Smash Football, die Fortsetzung für Wii kam 2007 als Mario Strikers Charged (Football) bei uns auf den Markt. 15 Jahre lang mussten die Mario-Mannschaften nun in Zwangspause auf der Bank hocken! Die ersten Eindrücke aus Mario Strikers: Battle League Football für Nintendo Switch lassen hoffen, dass die Pixelsportler nichts verlernt haben.

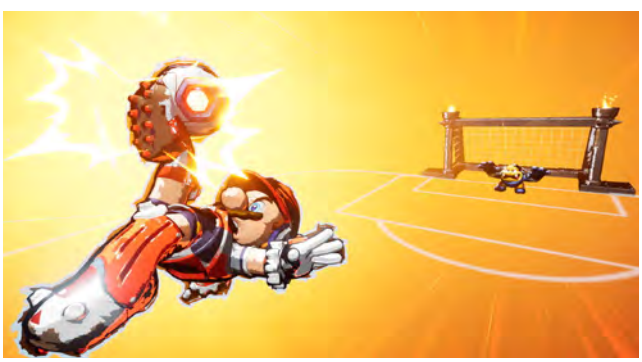
Vier Spieler sollt ihr sein

Ein paar Regeln braucht es dann doch für ein wildes Arcade-Fußballspiel. Statt elf Spielern laufen fünf pro Mannschaft auf, einer davon ist Torwart. Anders als in den Vorgängern gibt es anscheinend keine Sidekick-Teammitglieder mehr, abgesehen von den Keepern. Diese Rolle übernehmen auf der Switch Boom Booms. Zuvor war nur den Hauptcharakteren wie Mario, Wario oder Yoshi die Captain-Rolle vorbehalten, der Rest der Mannschaft bestand aus Knochentrocken, Shy Guys, Koopas oder anderen Nebenfiguren aus dem Mario-Universum. Auf der Switch hingegen führt ihr ein All-Stars-Team mit vier namhaften Helden (minus Torwart) auf den Rasen. Sidekicks wurden aber nicht des Stadions verwiesen, sie nehmen jetzt alle im Publikum Platz und jubeln euch zu. Die Werte der einzelnen Sportler unterscheiden sich – Bowser dürfte deutlich langsamer sein als Peach –, sie können durch das Anlegen diverser Ausrüstung verbessert und angepasst werden. Die Outfits und andere Accessoires leistet ihr euch durch den Einsatz von In-Game-Währung, die ihr vermutlich ganz herkömmlich durch gewonnene Matches verdient. Ihr werdet aber auch die Wahl haben, ohne Extra-Ausstattung den Rasen zu betreten, um für Chancengleichheit im Duell mit anderen Spielern zu sorgen.

Hyper Hyper

Eine Besonderheit der Strikers-Spiele sind Power-Schüsse, die Helden einsetzen können. Sie unterscheiden sich abhängig vom Charakter und hießen im Gamecube-Erstling Superschüsse, auf der Wii Megaschüsse und nun, auf der Switch, Hyperschüsse. Ähnlich wie beim Ultra-Smash im aktuellen Teil der Smash-Rei-

Bowser sind Fußballregeln ziemlich schnuppe. Wohl auch deshalb nutzt der Fiesling bei seinem Hyperschuss einfach die Pranken. Handspiel!



Die Hyperschüsse werden intensiv in Szene gesetzt. Der arme Boom Boom, der da im Tor steht, hat keine Chance, einen solchen Ball zu halten.

Vier-gegen-vier-Matches sind auf der Switch möglich. Toad ist vom Sidekick zur vollwertigen Spielfigur aufgestiegen, die Torwarte sind immer Boom Booms.

Items sorgen für Abwechslung und den nötigen Pep. Bob-Ombs etwa wandern über das Feld, um wenige Sekunden später in die Luft zu fliegen. Vorsicht!

he könnt ihr diese mächtigen Aktionen erst einsetzen, wenn ihr eine zufällig auf dem Spielfeld erscheinende Hyperkugel eingesammelt habt. Und das solltet ihr auch unbedingt versuchen, denn per Hyperschuss könnt ihr sogar den Torwart der gegnerischen Mannschaft umgehen, beziehungsweise außer Gefecht setzen – ihr landet also einen unhaltbaren Treffer. Noch sind nicht alle Hyperschüsse gezeigt worden, Luigis Move zum Beispiel beschwört einen Tornado aufs Spielfeld, der den Ball Richtung Tor transportiert und Spieler der gegnerischen Mannschaft im Wirbel einfängt und so kurzzeitig unschädlich macht. Bowser hingegen pfeift komplett auf herkömmliche Fußball-Regeln, zündet den Ball an und wirft ihn kurzerhand mit der Pranke ins Netz. Yoshi legt ein riesiges Ei, das sich auf den Weg ins Tor macht, Peach und Mario weisen etwas weniger exotische Hyperschüsse auf und befördern das Leder mit kräftigen Tritten, teilweise mit gekrümmter Flugbahn hinter die Linie. Als Spielfiguren bestätigt sind außerdem Rosalina, Wario, Waluigi und Toad; wie deren Spezialkräfte aussehen, ist noch unbekannt, ebenfalls, ob es weitere (freispielbare) Sportler geben wird. Diddy Kong etwa fehlt bislang in der Aufstellung, war aber im Vorgänger mit von der Partie, die ebenfalls noch nicht gesichtete Daisy könnte durch Rosalina ersetzt worden sein.

Bananen und Bob-Ombs

Neben den Talenten der Helden sind natürlich auch Items sowie besondere Spielfelder nicht aus der Serie und Mario-Sport-Games im Allgemeinen wegzudenken. Auch davon gab es im ersten Trailer einige Beispiele zu sehen, etwa die klassischen Bananenschalen, auf denen Sportler ausrutschen, Bomben, die nach kurzer Zeit explodieren, sowie grüne und rote Panzer, die sich ähnlich wie deren Pendants aus Mario Kart verhalten und die auch auf der Wii schon mit von der Partie waren. Wahrscheinlich kehren weiteren Power-ups zurück, etwa der Kettenhund oder der wertvolle Stern, der Spieler für kurze Zeit unverwundbar macht. Eine Besonderheit des Switch-Spiels scheint zu sein, dass Items nun in Fragezeichenblöcken stecken.

Die Felder sind in zwei Hälften geteilt, jede davon ist thematisch passend zu einem der Mario-Helden gestaltet. Bowsers Arenahälfte erinnert an die Lava-Festungen des stacheligen Fieslings, Luigis Rasenfläche hingegen passt zu den Geisterjagdausflügen in Luigi's Mansion und Donkey Kongs Areal versprüht Dschungel-Flair.

Für den Club!

In den Vorgängern gab es viele verschiedene Modi, einige, wenn nicht sogar alle und noch mehr werden wohl auf der Switch zurückkehren. Auf jeden Fall fest steht bereits, dass bis zu acht Spieler gleichzeitig ein Match austragen können und es online einen Club-Modus geben wird. Jeder Club hat Platz für 20 Mitglieder, im Netz wird dann um die Platzierung in einer Rangliste gespielt. Klingt eigentlich alles nach einem Volltreffer!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Schön: Mario-Sportspiele sind (meistens) Spaßgaranten selbst für Sportmuffel

Obwohl ich wirklich nichts für Fußball übrig habe, lieferte ich mir auf dem Gamecube oft Matches mit Familie und Freunden in Mario Strikers. Und was Fußballspiele betrifft, ist man als Switch-Zocker ja momentan alles andere als verwöhnt! So bekommen Rasenball-Fans immerhin eine Arcade-Version ihrer liebsten Sportart geboten (und in Nintendo Switch Sports steckt eine weitere Variante). Wenn acht Spieler gleichzeitig mitmischen und jeder einen Mario-Hauptcharakter wählen kann, würde ich mir aber definitiv weitere Spielfiguren wünschen. Ich nehme nämlich an, dass es keine doppelten Luigis, Warios oder Bowsers auf dem Spielfeld geben kann. Ich hätte gerne eine große Auswahl aus verschiedenen Figuren mit meinen bevorzugten Eigenschaften (Schnelligkeit, Kraft und so weiter). Davon abgesehen wirkt alles, was bislang vom neuen Mario Strikers gezeigt wurde, spaßig und rund. Der Club-Modus könnte ein echter Hit werden, wenn dort auch unterschiedliche Ligen zur Verfügung stehen, man also auf- und absteigen kann und es so mehrere „erste Plätze" zum Erringen gibt. Ich hoffe ansonsten, dass der Umfang stimmt.

INFOS

Termin:	10. Juni 2022
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games

Luigis Spezialkraft beschwört einen grünen Tornado, der den Ball zielsicher ins Netz befördert.

Der Krieg geht weiter in Xenoblade Chronicles 3: Das Switch-exklusive Rollenspiel soll bereits im September diesen Jahres erscheinen.

Xenoblade Chronicles 3 wurde bei der letzten Nintendo Direct im Februar 2022 enthüllt, erscheinen soll der nächste Teil bereits im September diesen Jahres – so wie die Vorgänger auch exklusiv für Nintendo, in diesem Fall natürlich für die Switch. Ihr habt keinerlei Ahnung von Xenoblade Chronicles, wart aber beeindruckt von den herrlichen Landschaften, riesigen Monstern und den dramatischen Zwischensequenzen im Trailer? Kein Problem, dafür sind wir ja da. Hier kommt der kleine Crash-Kurs zu Xenoblade Chronicles, und keine Sorge, so kompliziert ist das alles gar nicht. Oder?

Fortsetzung oder nicht?

Habt ihr schon mal von Xenogears oder Xenosaga gehört? Die Vorsilbe deutet schon an: Diese Spiele haben etwas mit Xenoblade Chronicles zu tun. Allerdings beschränken sich die Gemeinsamkeiten auf ähnliche Mechaniken, Themen und Kampfbesonderheiten, etwa die Mechs. Ihr müsst also zumindest nicht die ganzen alten Playstation-Titel nachholen oder deren Handlung nachlesen. Das ist die gute Nachricht. Die „schlechte“ Nachricht: Mit den beiden direkten Vorgängern, also Xenoblade Chronicles und Xenoblade Chronicles 2, hat Nummer drei schon deutlich mehr zu tun und es schadet keinesfalls, sich mit den beiden JRPGs vorab zu beschäftigen. Es handelt sich bei Teil drei nicht um eine direkte Fortsetzung, es wird aber von der Zukunft handeln, die auf die Geschehnisse der Vorgänger folgt. Executive Producer Takahashi versichert zwar, Xenoblade Chronicles 3 sei auch für Neueinsteiger geeignet, und natürlich kennen wir das fertige Spiel noch nicht. Ziemlich sicher aber habt ihr mehr vom epischen Abenteuer, wenn ihr euch ein wenig mit den beiden anderen Spielen der Serie auskennt. So oder so: Es gibt diesmal neue Helden, eine neue, übergreifende Story und wohl auch eine neue Spielwelt zum Erkunden. In den Vorabszenen bekam man aber auch Bekanntes zu Gesicht, nämlich den Wal-ähnlichen Titn Uraya am Horizont sowie das Schwert des Titanen Mechonis. Die Spielwelt, in der ihr euch in Xenoblade Chronicles 3 be-

Die Weitsicht und das atemberaubende Panorama machen Lust auf Xenoblade Chronicles 3 – da kann sich Pokémon-Legenden eine Scheibe abschneiden!

Für Abwechslungsreichtum sollte gesorgt sein – hier düst Mio durch ein Wolkenmeer, durchsetzt von einzelnen, schwebenden Plattformen. Schick!

findet, heißt Aionos. Typisch für die Reihe ist das kein Fantasiebegriff, sondern steht im Hebräischen für Ewigkeit und Göttlichkeit. Alles andere als göttlich ist hingegen die Ausgangslage der Story. Zwei Nationen liegen im Clinch, sie führen erbitterten Krieg gegeneinander. Keves ist die eine Partei, spezialisiert auf komplexe Technologie, darunter die sogenannten Eisengiganten, riesige, mechanische Konstrukte, die natürlich auch auf dem Schlachtfeld zum Einsatz kommen. Zu Keves – das ist hebräisch für „Lamm" – gehört einer der beiden Protagonisten, Noah. Den jungen Mann sah man im Trailer beim verträumten Flötenspielen, aber das Musizieren ist mehr als bloß ein Hobby für Kampfpausen. Der Soldat ist gleichzeitig ein sogenannter Wegweiser, der mit den Flötenklängen gefallene Kameraden betrauert. Begleitet wird Noah von Lanz, einem fähigen Krieger mit riesigem Schwert und der ruppigen Eunie. Die Kindheitsfreundin der beiden Männer hat sich auf das Heilen von Verwundeten spezialisiert, anstatt auf Offensive zu setzen.

Lamm und Lämmer

Die zweite Nation im Spiel ist Agnus – was ebenfalls „Lamm" bedeutet, nur handelt es sich hier um den lateinischen, nicht den hebräischen Begriff. Agnus fokussiert sich nicht auf herkömmliche Technologie, sondern setzt auf Äther. Dieser magische Stoff ermöglicht es der Nation, autonome Kriegsgeräte zu schaffen. Auch Soldaten von Agnus können auf Äther-Technologien zurückgreifen. Zu dieser Partei gehört der zweite Hauptcharakter in Xenoblade Chronicles 3, die junge Frau Mio. Sie hat vieles mit Noah gemein, ist ebenfalls Soldatin und Wegweiserin, weshalb man Mio zusammen mit Noah im Trailer Flöte spielen sieht. Aus welchem Grund die beiden Seite an Seite kämpfen werden, ist noch völlig unbekannt. Auf jeden Fall ist auch Mio nicht alleine und hat zwei Begleiter im Gepäck. Einer davon ist der Stratege Taion, der zweite heißt Sena. Die Kriegerin sieht zwar schmächtig aus, hat aber unbändige Kraft und macht so mit Gegnern kurzen Prozess.

Geheime Botschaften

In einer Botschaft an die Fans verriet Takahasi noch ein paar weitere Details zu Xenoblade Chronicles 3. So wird das Flötenspiel ein wichtiges Element im Spiel darstellen, außerdem werkeln am Abenteuer die Komponisten, Illustratoren und Designer, die schon bei den Vorgängern tolle Arbeit verrichteten. Was im dritten Teil passieren wird, das sei schon lange geplant gewesen, ein weiterer Hinweis also, dass Xenoblade Chronicles 3 wohl durchaus mit Teil eins und zwei zusammenhängt. Außerdem weckte Takahasi Neugier, da er anmerkte, im Vorab-Material seien viele Details versteckt, zu denen es erst zu einem späteren Zeitpunkt mehr Infos gäbe. Viele Fragen sind noch offen – wer ist der bärtige Solid-Snake-Doppelgänger im Trailer? Welche Rolle werden die beiden Nopon-Kreaturen spielen, und wer ist die Gormotti-Frau? Im Netz wird schon heiß diskutiert, in welche Richtung die Reise namens Xenoblade Chronicles 3 geht.

Katharina Pache

Mio ist die zweite Hauptfigur in Xenoblade Chronicles 3. Sie stammt aus Agnus, einer Nation, die auf die Kräfte des Stoffes Äther setzt, um Kriege zu gewinnen.

Mio und Noah kämpfen Seite an Seite – wie es wohl dazu kommt? Schließlich gehören beide zu verfeindeten Fraktionen, die im Krieg miteinander liegen.

Die großen Monster erinnern an die Kreaturen aus der Monster-Hunter-Reihe. Und das ist ein riesiges Kompliment!

MEINUNG
Katharina Pache

Die Spielwelt ist mal wieder der Star!

Da läuft einem das Wasser im Mund zusammen bei deser phänomenalen Weitsicht, kombiniert mit dem tollen Farbspektrum und einem strahlend blauen Himmel, weit am Horizont ragt ein toter Titan in die Wolken – also die Spielwelt hat mir schon im ersten Trailer Lust auf das Abenteuer gemacht. Zum Gameplay hat man ansonsten aber noch nicht allzu viel gesehen, gut möglich, dass es einfach dem der Vorgänger stark ähnelt. Vielleicht haben die Flöten spielerische Relevanz – hatte die Okarina in Zelda ja auch. Je nach Umsetzung einer solchen Mechanik könnte das frischen Wind in die Rollenspielreihe bringen. Die großen Kreaturen hingegen haben mich an Monster Hunter erinnert, eine Reihe, die ich ebenfalls sehr schätze. Was mir ebenfalls auffiel: Im Vergleich zu den sehr ... kurvigen Charakter-Designs aus dem Vorgänger sind die weiblichen Figuren hier im dritten Teil etwas realistischer gebaut und tragen weniger freizügige Kleidung. Ob das eine Reaktion auf die negative Resonanz im Netz beim Vorgänger war? Mir ist das im Endeffekt egal, aber anderen vielleicht nicht. Mit Noahs Gestaltung jedenfalls kann ich mich sehr viel besser anfreunden als mit der von Rex. Diese schlimmen Hosen!

INFOS

Termin:	September 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Soft

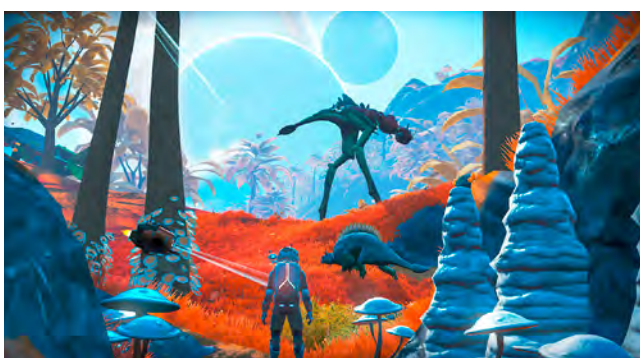
NO MAN'S SKY

Das kontroverse Weltraumabenteuer befindet sich im Landeanflug auf die Nintendo Switch. Was erwartet euch?

Die Geschichte von No Man's Sky war vielen Videospiel-Fans eine Lehre. Glaubt keinem Trailer! Glaubt niemals Publisher-Versprechen! An Nintendo-Zockern dürfte die bewegte Geburt des Indie-Sandbox-Spiels allerdings weitestgehend vorbeigegangen sein, deshalb eine kurze Zusammenfassung: 2015 kündigte das junge Studio Hello Games auf der E3 ein neues Projekt an. No Man's Sky schien wie ein spielgewordener Traum. Ein ganzes Universum, bevölkert von fremden Spezies, der Spieler selbst ist Forscher und düst von Planet zu Planet, trifft andere Reisende, legt ein Kompendium mit Entdeckungen an, craftet Verbesserungen für das Multi-Tool oder das Raumschiff. Auf den gewaltigen Hype folgte direkt beim Release gewaltiger Frust. Denn: Nur ein Bruchteil der Versprechungen wurde eingelöst, dementsprechend unterirdisch fielen die Wertungen aus und Käufer der ersten Stunde waren frustriert und wütend. Haben Hello Games und Publisher Sony Fehler gemacht? Ohne Zweifel, die Vorab-Szenen waren irreführend, zeigten Features, die im fertigen Spiel gar nicht enthalten waren, bis zuletzt verkaufte man etwa den Eindruck, No Man's Sky verfüge über einen Mehrspielermodus. Jedoch muss man Hello Games zugutehalten, dass sie ihr Werk nicht abschrieben und als Verlust verbuchten. Nein, seit 2016 arbeitet das Indie-Team rastlos an der Verbesserung von No Man's Sky. Inzwischen ist es sehr viel näher dran an dem Produkt, das einst angepriesen wurde.

Bruchlandung überstanden

Seit dem fehlgeschlagenen Start des Abenteuers gingen sechs Jahre ins Land, in denen viel passiert ist. Auf der Switch landet offensichtlich nicht die Ursprungsfassung von No Man's Sky, sondern die verbesserte, erweiterte, aufgemöbelte Version. Das Spielprinzip ist nun deutlich facettenreicher, das Fundament bildet aber immer noch die Entdeckerlust. Unzählige, zufällig generierte Planeten warten auf Besucher, der Look erinnert an Science Fiction aus den 80er-



Die farbenfrohe Optik und das leicht cartoon-artige Design von Welt und Bewohnern erinnert absichtlich an Science-Fiction-Kunst aus den 80er-Jahren.

Um von Planet zu Planet zu gelangen, nutzt ihr euer Raumschiff. Inzwischen könnt ihr mehrere Modelle besitzen und mit anderen Spielern handeln.

Jahren, ist dementsprechend farbenfroh und einladend. Inzwischen grast ihr aber nicht mehr bloß Himmelskörper um Himmelskörper nach Rohstoffen ab und düst dann weiter. No Man's Sky bietet 2022 die Möglichkeit, Basen zu bauen, es sich also auf einem Gestirn häuslich einzurichten. Wer keine Lust auf Stress und Auseinandersetzungen hat und lieber werkeln und handeln möchte, entscheidet sich für den Kreativmodus. Und wer Risiko liebt, aktiviert den Modus „dauerhafter Tod". Solltet ihr hier draufgehen, ist der ganze Spielstand weg.

Damit es nicht so schnell fade wird, Rohstoffe abzubauen, schaltet ihr nun viel mehr neue Baupläne frei, könnt Dekogegenstände basteln und Ressourcen veredeln. Die Verwirklichung kreativer Vorhaben ist eine willkommene Motivation, sich genauer mit dem als Heimat gewählten Planeten auseinanderzusetzen.

Der rote Faden im Weltall

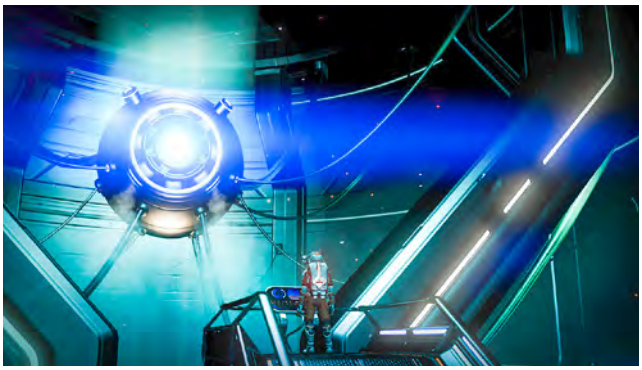
Allgemein ist No Man's Sky weniger vage als noch beim Release, was die Ziele für Spieler angeht. Ob man sich leiten lassen möchte oder auf eigene Faust das Universum erkundet, bleibt einem zwar voll und ganz überlassen, aber solltet ihr euch nach mehr Struktur sehnen, kann das Abenteuer inzwischen liefern. Etwa mit der durch ein großes Update hinzugekommenen Story „Der Weg des Atlas" oder mit zahlreichen Nebenquests, die ihr annehmen und verfolgen, oder eben auch ignorieren könnt. Für ein angenehmeres Spieltempo seid ihr nicht mehr zu Fuß unterwegs, sondern dem Setting angemessen mit selbstgebauten Fortbewegungsmitteln oder gar auf dem Rücken gezähmter Alien-Lebensformen.

Intergalaktische Freunde

Ein weiterer großer Anreiz für Möchtegernastronauten dürfte die Möglichkeit sein, andere Raumfahrer zu treffen. Was im Basisspiel unmöglich war, ist jetzt wichtiges Spielelement. Ihr könnt gemeinsam auf Expedition gehen, Aufträge erledigen oder einfach Handel treiben. Dabei lockt zudem die Aussicht auf eine größere Weltraumflotte: Statt einem Raumschiff könnt ihr nun mehrere besitzen.

No Man's Sky ist immer noch nicht perfekt – aber wer oder was ist schon makellos? Auf jeden Fall arbeiten die Entwickler seit Jahren hart daran, das zunächst enttäuschende Abenteuer zu verbessern. Wenn No Man's Sky für Switch erscheint, was im Sommer 2022 passieren soll, müssen sämtliche zu erwartenden, weiteren Updates selbstverständlich zeitnah ebenfalls auf der Nintendo-Konsole bereit stehen. Auch in seiner neuen, besseren Form ist das Sandbox-Spiel nicht für jeden geeignet, Grinding nach Rohstoffen und langsamer Spielfortschritt gehören immer noch zum Erlebnis. Eine Frage wird am Ende auch sein, wie stabil die Switch-Fassung laufen wird – damals, bei PC- und Playstation-Release, gab es unglaublich viele Abstürze und Bugs sowie lange Ladezeiten. Aber angesichts der Geschichte des Spiels ist es unwahrscheinlich, dass Hello Games den gleichen Fehler zweimal begeht und ein fehlerhaftes Produkt auf den Markt wirft. Zumal ja auf der Switch sechs Jahre später kein Zeitdruck besteht.

Katharina Pache



Technologie ist ein wichtiger Bestandteil von No Man's Sky. Ihr kommuniziert mit Aliens, nutzt deren Maschinen und forscht selbst an Bauplänen.

Anders als in der Ursprungsfassung des Spiels seid ihr nicht mehr alleine im großen Weltall. Ihr trefft andere Spieler und könnt sogar mit diesen Missionen bestreiten.

Baut eure Basis und erforscht neue Baupläne, um sie wohnlicher zu gestalten – der Kreativaspekt wurde weiter ausgebaut.

MEINUNG
Katharina Pache

Meine alte Nemesis kommt auf einen Überraschungsbesuch vorbei

Ja, ich habe mich damals unglaublich auf No Man's Sky gefreut. Ich werde das Universum entdecken! Tiere und Planeten benennen! Ich dringe zum Mittelpunkt der Galaxie vor, werde gigantische Sandwürmer beobachten und mit Aliens kommunizieren! Als ich es dann testete, sank meine Laune mit jeder Stunde. Seitdem habe ich das Werk von Hello Games nicht mehr angerührt. Aber nun komme ich wohl nicht umhin, ein weiteres Mal Fuß in dieses Universum zu setzen, von dem ich so viel erwartet habe und das mich so enttäuschte. Die Neuerungen klingen alle sehr sinnvoll und vielversprechend, das stimmt. Dass ich noch etwas skeptisch bin, liegt mit Sicherheit auch an meinem Dasein als gebranntes Kind. So verschaukelt wie bei No Man's Sky habe ich mich einfach selten gefühlt. Schwarzmalerei? Vermutlich, und ich habe mich ja auch nur so geärgert, weil No Man's Sky so toll hätte werden können. Und wenn die Switch-Fassung nun, sechs Jahre nach dem ersten, traurigen Release all die Erweiterungen, Verbesserungen, Updates und so weiter auffährt, die PC- und Playstation-Spiele versöhnlich gestimmt haben, dann ist das ganz objektiv betrachtet eine prima Sache.

INFOS

Termin:	Sommer 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Hello Games
Entwickler:	Hello Games

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

MMORE
WORLD OF WARCRAFT
SCHÄTZE IN ZERETH MORTIS
Raspberry Pi
SMART HOME
KNX und Modbus: Profitechnologie in der Heimautomation
PopOS
Lowcharts
DUNE: SPICE WARS
LOST ARK
PC Games
EXTENDED
HUMAN FALL FLAT
ELEX 2
play5
ELDEN RING
Besser als Dark Souls?
Mit DVD
DELUG-DVD
Mint 20.3 Edge
OSMC 2021

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Elden Ring, Assassin's Creed: The Ezio Collection, Triangle Strategy

Sieht bald: Staffel vier von Drive to Survive

Liest gerade: Selbstportrait von Helene und Wolfgang Beltracchi

Und sonst: Inzwischen ist die Erweiterung Repentance für The Binding of Isaac auf Switch auch für Besitzer der Cartridge-Version verfügbar. Als Wiedergutmachung für den Ärger mit der zunächst fehlenden Kompabilität ist der Download kostenlos. Stimmt mich etwas versöhnlich.

LUKAS SCHMID (Redaktionsleiter Online)

Spielt gerade: Puzzling Places, After the Fall, Alan Wake Remastered, Elden Ring, Kirby und das vergessene Land, Fall Guys

Sieht gerade: Futurama

Liest gerade: Zu wenig

Und sonst: Weltpolitisch gerade so semigut die, nun ja, Welt. Bleibt nicht viel übrig, als zu hoffen, dass alles im Endeffekt sich weniger schlimm entwickelt, als man befürchtet. Ich flüchte mich derweil ein wenig in die Virtuelle Realität, da ist alles ruhig. Trinken mit Brille auf Nase aber mäßig komfortabel.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Zelda – Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe, Mario Party Superst.

Sah zuletzt im Kino: The Batman

Isst gerade: Schoko-Reiswaffeln, hmm

Und sonst: Frühling im Februar, Vögel zwitschern, Knospen an den Sträuchern, Schneeglöckchen und Krokusse auf den Wiesen, ganz viel Sonne und blauer Himmel, an manchen Tagen 15 Grad – immerhin ein kleiner Lichtblick. So wie die Topmodel-Donnerstagabende mit Freunden und Eskapismus mit Videospielen.

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Tunic, Infernax, Shadow Warrior 2 und 3, Powerslave Exhumed, Age of Empires 2

Sieht gerade: Brooklyn Nine Nine, Spaceforce, The Power of the Dog, What We Do in The Shadows, The French Dispatch

Liest gerade: die Nachrichten

Und sonst: Frage mich, ob ich mich irgendwann doch noch für Elden Ring begeistern kann. Ich weiß nicht wieso, aber mit den Spielen von From Software bin ich bis heute nie warm geworden.

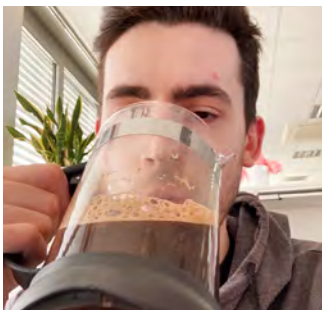
STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Elden Ring, Destiny 2

Sieht gerade: Archive 81 (bisher eher so meh), The Office US (irgendwie auch)

Hört gerade: The Bones of J.R. Jones – Spirit's Furnace

Und sonst: Freue ich mich auf meinen Post-Elden-Ring-Spontanurlaub, weil mein Schlafpensum in den letzten paar Wochen echt zu wünschen übrig ließ. Was ich um Urlaub machen werde? Naja, Elden Ring spielen natürlich. Und mal wieder rausgehen.



YANNIK CUNHA (Freier Redakteur)

Spielt gerade: Ar Tonelico Qoga: Knell for Ar Ciel, Utawarerumono: Futari no Hakuoro, Mushihimesama und Knack 2.

Sieht gerade: Diesen einen Anime UwU

Liest gerade: Diesen einen Manga OwO

Und sonst: Muss der Kollege links meine Teamseite ausfüllen, weil wir beide spät dran sind. Da wir aber schon gemeinsam Demon's Souls gespielt haben, kennen wir einander, und er würde mich nie klischeehaft darstellen. Habt ihr eigentlich schonmal von Prinz Noctis gehört?

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: WWE 2K22 (PS5)

Hört gerade: Alten Punk auf Vinyl

Liest gerade: Haruki Murakami – Die Chroniken des Aufziehvogels

Und sonst: Ich habe mich am ersten halbwegs trockenen Tag schön mit dem Fahrrad auf die Fresse gelegt (nix passiert, nur schmutzige Klamotten), ein paar Tage später dann trotzdem ne vierstündige, tolle Radtour gemacht. Jetzt hab ich Muskelkater und mir tut der Arsch weh. Diesen Kasten tippe ich deshalb im Liegen.

NICOLAI BRÜLKE (Freier Redakteur)

Spielt gerade: Pokémon Leuchtende Perle, Smash Bros. Ultimate, Biomutant (zum zweiten Mal, weil es einfach ein gutes Spiel ist)

Sieht gerade: Venom, sich mit einem großen Loch im Geldbeutel konfrontiert aufgrund von vielen Vorbestellungen

Freut sich auf: das Spielejahr 2022, der Rest ist ja gerade nicht zum Freuen.

Und sonst: bin ich gespannt, ob Game Freak mit der neunten Generation endlich wieder Qualität liefern kann.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Elden Ring

Sieht gerade: Space Force Staffel 2

Liest gerade: Monotowns

Und sonst: Ich habe bisher noch nie ein Spiel von From Software länger als einige Stunden gespielt. Daher bin ich total überrascht, wie sehr ich ihr neues Werk Elden Ring liebe und wie viel Zeit ich bisher schon in Zwischenland verbracht habe. Es ist auf Anhieb in meine Top 5 der besten Games aller Zeiten aufgestiegen.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Viel zu viel – Elden Ring, WoW, Destiny 2, FF14, Horizon 2 …

Hört gerade: das neue Hellacopters-Album

Liest gerade: The Expanse

Und sonst: Aufgrund der aktuellen Nachrichtenlage nur wenig Lust zum Zocken. Aber genug Material gibt es ja, und dann auch noch lauter (MMO)RPG-Zeugs. Aufgrund der vielen Lorbeeren wird dann Elden Ring wohl auch das erste Souls-Spiel seit … Demon's Souls, das ich mir mal wieder antue.

VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Pokémon-Legenden: Arceus, Bloodborne (zum ersten Ma tatsächlich), Vampire Survivors

Sieht gerade: Das Rad der Zeit

Und sonst: Echt gute Direct im Februar! Die größte Überraschung war Mario Strikers: Battle League Football! Am meisten gefreut habe ich mich aber über die Ankündigung von Xenoblade Chronicles 3 – und dann kommt es schon im September! Überhaupt freue ich mich dieses Jahr auf viele Switch-Spiele.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Meinen kompletten Katalog an Koop-Games mit meinen Freunden.

Sieht gerade: Die Realstrecken beim Sport im Fitness-Center! Macht echt Spaß, die Pisten virtuell abzufahren – und etwas mehr Bewegung können die alten Knochen mittlerweile gut vertragen.

Hört gerade: tonnenweise Retro-Podcasts

Und sonst: Weil wir gerade alle Schokolade gebrauchen können, sende ich euch ein Foto meiner hausgemachten Rumkugeln. Mmmmh. Rumkugeln <3!

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Hört gerade: Adam Green

Sieht gerade: den Möwen zu, wie sie im Sturzflug den Abfalleimer auseinandernehmen und GNTM natürlich :)

Liest noch immer: T.C. Boyle – Das Licht

Und sonst: Weltpolitsch siehe Lukas. Umso schöner, dass wenigstens die Sonne scheint und so könnte ich eigentlich mal wieder meinen Vitamin-D-Haushalt aufpolieren. Wie gesagt könnte. Oder hilft das etwa gegen den langsam aufkommenden Frust des anstehenden Älterwerdens? ;)

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Eels – Extreme Witchcraft, Cat Power – Covers, Mark Lanegan – Whiskey for the Holy Ghost, Wings – Back to the Egg, Makaya McCraven – Deciphering The Message, Frank Zappa – The Mothers 1971 Fillmore East

Sieht gerade: Agatha Christies Hjerson, The Split, Red Light

Liest gerade: David Abulafia – Das unendliche Meer, Florian Illies – 1913. Der Sommer des Jahrhunderts

Und sonst: Siehe rechts

„Zwei Dinge sind unendlich, das Universum und die menschliche Dummheit, aber bei dem Universum bin ich mir noch nicht ganz sicher."

Albert Einstein

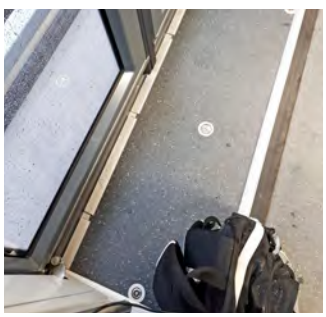
RONJA HÄUSSER (Praktikantin)

Spielt gerade: Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Chocobo GP

Sieht gerade: Fate Zero, Naruto, Great Pretender, The Orbital Children, Cowboy Bepop, Malory Towers

Hört gerade: Pricked (Mino & Taehyun), Chinese Satellite (Phoebe Bridges), Rain to be (ONEWE), Fall in Love (SF9)

Und sonst: Erster Monat Praktikum, erster Umzug und die Erkenntnis, dass die Welt sehr schnell sehr groß und unheimlich werden kann – v.a. ohne meine Katzen!



SIMON HOFFMANN (Praktikant)

Spielt gerade: Automobilista 1, Babylon's Fall, rFactor 1

Sieht gerade: Alte Formel 1-Rennen

Hört gerade: Kummer – Der letzte Song (Alles wird gut), Heisskalt – Gipfelkreuz

Liest gerade: Zu viel Twitter, zu wenig Zeitung, viel zu viel Discord-Tratsch.

Und sonst: Eigentlich gibt es sonst nichts zu berichten. Zur Weltpolitik ist alles gesagt, zur Pandemie ist alles gesagt. Am ehesten kann man an die Empathie appellieren.

TRIANGLE STRATEGY™

N-ZONE AWARD 9/10

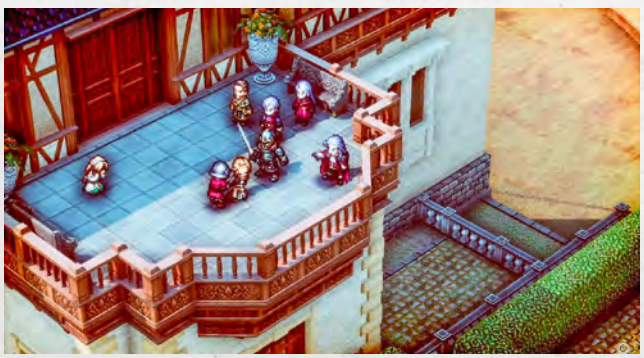
N-ZONE AWARD STORY

Lange wurde das Spiel als Project Triangle Strategy beworben. Nun erscheint es ohne das Project im Titel, aber dennoch nicht weniger vielversprechend, für Nintendo Switch. Ob das Taktik-RPG von Square Enix an die guten Eindrücke der Demo anknüpfen kann, klärt unser Test.

Als während der Nintendo Direct im Februar 2021 eine Überraschungsankündigung angepriesen wurde, erwarteten viele Fans freudig einen neuen Mario- oder Zelda-Blockbuster. Die Bekanntmachung von Project Triangle Strategy kam daher sehr unerwartet. Dennoch mussten viele Zuschauer instinktiv direkt an eines denken: Octopath Traveler. Was am Anfang noch für einen Nachfolger des erstklassigen RPGs von Square Enix gehalten wurde, entpuppte sich als komplett neuer Titel, der auf Taktik und Strategie basieren sollte. Seit dieser Ankündigung wurde das Spiel intensiv beworben. Es gab verschiedene Demos, um sich mit dem Gameplay und der Story vertraut zu machen und die Charaktere kennenzulernen. Dementsprechend höher wurden auch die Erwartungen mit jeder neuen Info zum Japano-Rollenspiel. Es soll das strategische und intensive Gameplay von Final Fantasy Tactics, damals für die erste Playstation erschienen, mit der schönen 2,5D-HD-Grafik und Story-Qualität aus Octopath Traveler verbinden. Wir sind in die Rolle des jungen Fürsten Serenoa von Wolffort geschlüpft und haben uns die Welt von Triangle Strategy genau angesehen. Was das Werk zu bieten hat, erfahrt ihr in unserem Test!

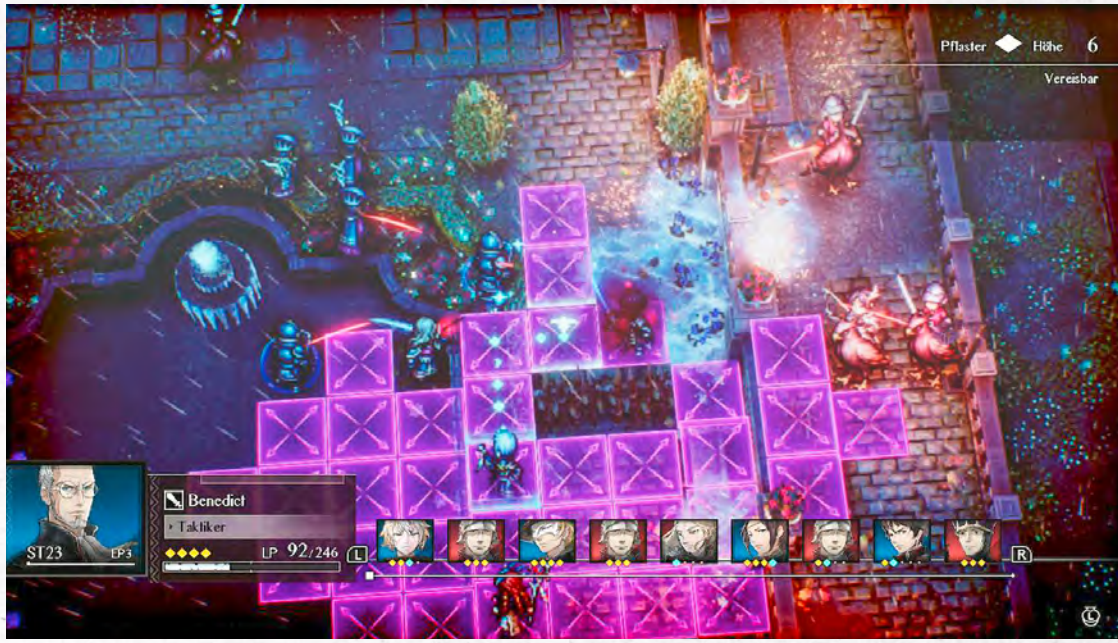
Dona nobis pacem!

Gib uns Frieden! Das fordern die Bewohner des Kontinents Norzelia vehement. Jahre nach dem großen Salzeisenkrieg ist aber noch immer keine vollständige Einigung in Sicht. Die drei Königreiche Aesfrost, Glenbrock und Heissand bemühen sich um ein Friedensabkommen, damit die Versorgung aller Bewohner des Kontinents mit den wichtigsten Ressourcen Eisen und Salz sichergestellt werden kann. Auch der junge Fürst des Hauses Wolffort, Serenoa, hofft für seine Bürger auf ein endgültiges Ende des Krieges. Dazu kommt es allerdings nicht: Aesfrost überfällt die Hauptstadt Glenbrocks, tötet den König sowie dessen ältesten Sohn und erobert das Königreich. Die Friedensverhandlungen werden auf Eis gelegt. Nun ist es an euch, die kriminellen Machenschaften der Gegenspieler zu vereiteln und den Kon-



Die hinterhältigen Pläne des Aesfrost-Herrschers bedrohen ganz Norzelia. Selbst vor der glenbrockschen Königsfamilie macht er nicht halt.

Der junge Fürst von Wolffort mit dem Namen Serenoa übernimmt die Rolle des Protagonisten in Triangle Strategy. Und er hat es nicht leicht!



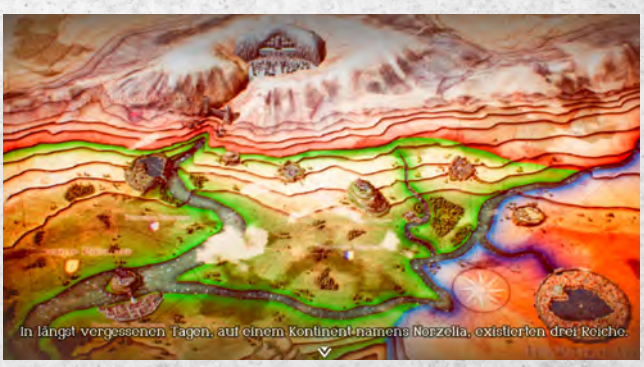
Oft sieht man sich mit einer Menge Gegner konfrontiert. Die richtige Taktik und die Zusammenstellung des Teams sind wichtig, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Manchmal muss man auch erst einmal versagen, um daraus zu lernen.

tinent zu einen. Unterstützung bekommt ihr dabei von Serenoas treuen Begleitern, wie seinem Berater und Strategen Benedict und seiner zukünftigen Frau Frederica. Mit der Zeit schließen sich immer mehr Gefolgsleute eurer Truppe an. Unter ihnen ist auch Prinz Roland, der letzte männliche Nachfahre des Königs von Glenbrock und somit rechtmäßiger Thronfolger. Ein Umstand, der ihn zum Hauptziel der Aesfrost-Eroberer macht. Auf seinem Abenteuer lernt der unerfahrene Serenoa schnell, dass nicht derjenige mit der besten Armee den Krieg bestimmt. Weiterhin sieht er sich schnell mit vielen weiteren Problemen konfrontiert, die den Frieden zusätzlich gefährden und das Kriegsgeschehen entscheidend verändern können. Reifliche Überlegung und eine gute Taktik sind also essenziell, um den Konflikt zu beenden und die Bürger zu schützen.

Abyssus abyssum invocat

Damit wären wir auch schon bei der Essenz des Spiels. Denn ohne die richtige Taktik wird der Krieg schnell zugunsten der Feinde entschieden sein. Das Gameplay setzt sich aus drei verschiedenen Teilen zusammen. Der Erste besteht natürlich aus den rollenspieltypischen Kämpfen. Neben den klassischen RPG-Elementen wie Statuswerten, Ausrüstung und Erfahrungspunkten gibt es beim Kampfsystem allerdings ein paar Unterschiede: Anders als in den meisten RPGs stehen sich die Gegner hier nicht einfach gegenüber und werfen sich Angriffe an den Kopf. Jeder Kampf findet auf einem eigenen Schlachtfeld statt, das schachbrettartig aufgebaut ist. Auf diesem bewegt ihr eure Figuren, um den ausgeteilten Schaden möglichst hoch und den erhaltenen möglichst niedrig zu halten. Dabei ist es essenziell, Lage und Umgebung im Auge zu haben. Greift ihr einen Gegner von hinten an, verursacht ihr mehr Schaden. Das Gleiche gilt bei einem Angriff von erhöhter Position aus. Nutzt ihr Feuermagie auf einem grasbewachsenen Feld, fängt dieses an zu brennen und ein Blitzangriff im Regen sorgt für eine Kettenreaktion mit elektrischen Schlägen. All das gilt es zu berücksichtigen, wenn ihr einen Kampf für euch entscheiden wollt. Dieses System sorgt dafür, dass das Spiel an vielen Stellen sehr herausfordernd ist und man bei vielen Schlachten erst einige Male versagt, bevor man den Schlüssel zum Sieg findet. Oft ist dann schon der Austausch eines Charakters gegen einen anderen ausschlag-

Norzelia ist ein sehr belebter Kontinent. Zwar ist nicht jedes Ereignis für den Verlauf der Story wichtig, aber interessant sind sie allemal.



Die Bewohner Norzelias wünschen sich nichts mehr als ein Ende der Auseinandersetzungen. Doch die Geschichte fängt zur Zeit Serenoas erst richtig an.

gebend, um das Blatt zu euren Gunsten zu wenden. Alle spielbaren Figuren unterscheiden sich bezüglich ihres Kampfstils. Manche sind offensiv ausgerichtet, mit verschiedenen Waffen wie Schwertern, Speeren und Peitschen, andere defensiv, sie greifen aus der Ferne mit Magie an oder heilen und unterstützen euer Team. Auch hier sind also die richtige Abstimmung und der wohlüberlegte Einsatz eurer Spezialattacken wichtig.

Audiatur et altera pars!

Apropos Abstimmung, Serenoa sieht sich auf seinem Abenteuer nicht nur mit verheerenden Schlachten konfrontiert. Auch die Diplomatie ist eine Sache, die als Anführer eines Reiches nicht außer Acht gelassen werden darf. Darauf fußt der zweite Teil des Gameplays und ein wichtiges Hilfsmittel Serenoas: die Waage des Urteils. Immer wieder kommt es nämlich vor, dass ihr euch für einen von mehreren Wegen entscheiden müsst. Hier kommt die Waage des Urteils dann zum Einsatz.

In diesen Spielabschnitten wird das weitere Vorgehen durch eine demokratische Abstimmung entschieden und ihr müsst eure Gefährten von euren Vorhaben überzeugen. Dabei gilt es, aus vorgegebenen Antwortmöglichkeiten die richtige auszuwählen, um euren Standpunkt klarzumachen und die meisten Stimmen auf eure Seite zu ziehen. Allerdings solltet ihr euch eure Entscheidungen immer gut überlegen. Denn ein falsch getroffener Entschluss kann schnell zum vorzeitigen Ende des Spiels führen. In diesem Fall werdet ihr wieder zum Zeitpunkt der Entscheidung zurückgesetzt und könnt einen neuen Weg wählen. Bevor ihr allerdings mit den Überzeugungsversuchen startet, solltet ihr euch noch etwas in der Welt umsehen. Hier kommt mit den Erkundungsabschnitten der dritte Teil des Gameplays hinzu. In diesen bewegt ihr euch frei in dem Gebiet, in dem ihr euch gerade aufhaltet. Neben nützlichen Items und Geld findet ihr dort Informationen für eure Verhandlungen, hört euch die Meinungen und Anliegen der Bürger an und gebt ihnen, wenn nötig, Antworten auf ihre Fragen.

Zwischen den Abschnitten und vor den Kämpfen könnt ihr außerdem jederzeit euer Feldlager aufsuchen. Dort habt ihr die Möglichkeit, eure Charaktere aufzustufen, ihre Waffen und Fähigkeiten zu verbessern und Items beim Händler zu (ver)kaufen. Und falls ihr mal etwas Ablenkung vom normalen Kampfgeschehen sucht, könnt ihr Übungsgefechte bestreiten und mit euren Verbündeten plaudern, bis ihr euch der nächsten knallharten Aufgabe stellen müsst.

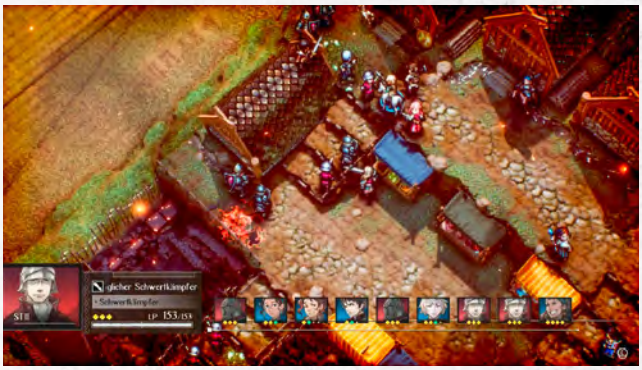
Homo politicus

Euer Leben als Kriegsgeneral gibt euch ein umfassendes Areal an Aufgaben, die weit über das bloße Kämpfen auf dem Schlachtfeld hinausgehen. Der Weg zum Frieden ist steinig und ihr müsst auch immer wieder eure politischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Nicht nur wichtige Oberhäupter anderer Königreiche müssen überzeugt werden, auch die einfachen Bürger eurer Stadt haben Pro-

Das Attentat auf die Königsfamilie ist das Ende des Friedens in Norzelia. Dabei werden die grausamen Szenen durchaus explizit dargestellt.

Die Animationen der Spezialattacken sind sehr liebevoll gestaltet. Auch an dieser Stelle glänzt das Spiel mit seinem wunderschönen Look.

Im Verlauf eures Abenteuers könnt ihr eure Charaktere aufleveln und befördern. Dadurch steigt ihre Kraft und sie erlernen neue Fähigkeiten.



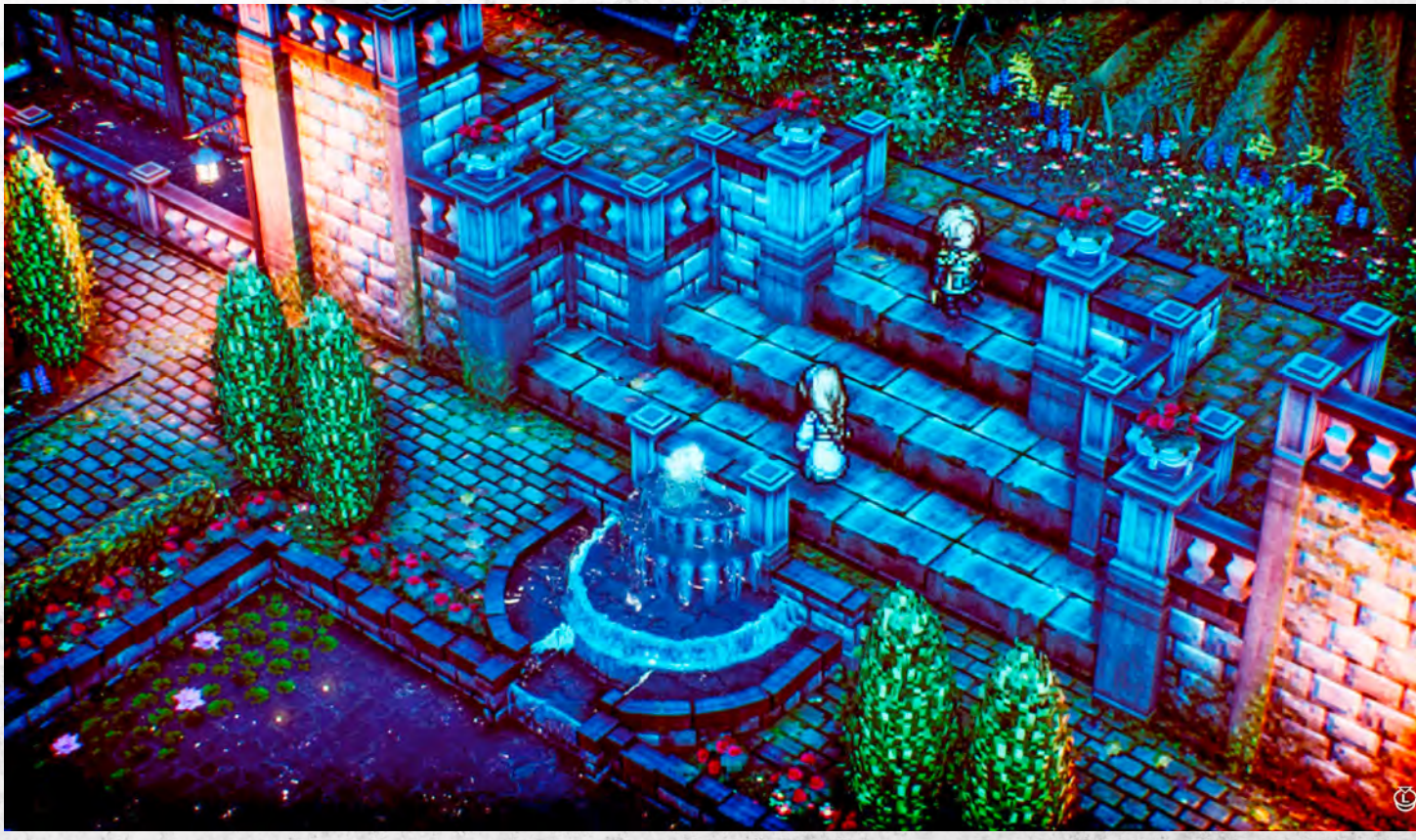
In den Kämpfen sind vor allem eure Lage und Position zum Gegner entscheidend. Sucht euch also am besten immer eine höher gelegene Ebene für den Angriff.

bleme und Sorgen, denen ihr als Oberhaupt Gehör schenken müsst. Dabei nimmt jede eurer Handlungen und Entscheidungen Einfluss auf Serenoas Einstellung. Letztlich entscheidet ihr, ob er als Anführer eher dem Freiheitsgedanken, dem Moralgefühl oder dem Nutzdenken folgt und die Geschichte verändert sich dementsprechend. Diese Art System wurde bereits in vielen Spielen ähnlich umgesetzt, hat bei den wenigsten aber wirklich gut funktioniert.

Und auch in Triangle Strategy ist es nicht perfekt ausgearbeitet. Man findet nämlich während des Spielens nicht heraus, wodurch genau jetzt welcher Gesinnungswert verändert wird. Nur durch die verschiedenen Antwortmöglichkeiten bei Verhandlungen oder Gesprächen kann man sich die Gesinnung erschließen. Dazu kommt, dass der Wert nicht wirklich Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Die einzige merkliche Auswirkung ist die Möglichkeit, neue Charaktere zu rekrutieren, wenn ein bestimmter Gesinnungswert hoch genug ist. Ein Einfluss auf die Story ist, wenn überhaupt vorhanden, nicht zu definieren. Das schmälert aber zumindest nicht die packende Geschichte, die das Spiel erzählt.

Vivere est militare

Dass Square Enix in der Lage ist, schöne und packende Story-RPGs zu entwickeln, hat das Studio bereits mit dem geistigen Vorgänger Octopath Traveler bewiesen. Auch Triangle Strategy ist im Bereich Story und Aufmachung einfach nur großartig. Es ist beileibe kein Wohlfühl-RPG mit einer schönen und friedlichen Welt. In Norzelia rollen auch des Öfteren mal (zumindest angedeutet) Köpfe, und subtile Andeutungen von Affären zwischen Adeligen und Bürgerlichen begegnen einem auch hin und wieder. Es handelt sich nicht um ein Standard-Kriegsszenario Gut gegen Böse: Der Kampf zwischen den Großreichen ist viel komplexer und die



Die Geschichten der einzelnen Charaktere sind sehr interessant ausgearbeitet und geben der Erzählung noch mehr spannende Hintergründe. Die Dramatik sorgt dafür, dass sich Entscheidungen schwerwiegend anfühlen und dass Triangle Strategy einen hohen Wiederspielwert aufweist.

Die Waage des Urteils ist ein wichtiges Hilfsmittel Serenoas. Sie wird euch vor einige knifflige Entscheidungen stellen. Ihr müsst versuchen, eure Gefährten, die ebenfalls abstimmen, von euren Ansichten zu überzeugen, sodass am Ende ein Entschluss herauskommt, hinter dem ihr voll und ganz steht.

ausgelösten Emotionen lassen sich nicht immer klar zuordnen. Es gibt so gut wie keine Personen, denen man wirklich vertrauen kann und oft kommt man an Punkte, an denen man sich beim Spielen denkt: „Das haben sie jetzt nicht wirklich gemacht!“. Zwar bietet das Spiel viel Story und viel Text, sodass man lange Zeit mit Lesen und Zuhören beschäftigt ist, anstatt einfach zu spielen. Das ist aber beileibe kein Nachteil, da die Geschichte zum einen so gut erzählt ist, dass man sich jede Konversation und Verhandlungen anhören will, um neue Informationen und Intrigen aufzudecken. Zum anderen ist so gut wie jeder Dialog vertont und das meistens auch hervorragend. Gewählt werden kann zwischen Englisch und Japanisch als Sprachausgabe.

Zwar kommen manchmal die Emotionen der Charaktere nicht so zur Geltung, wie es angebracht wäre, aber dennoch ist die Synchro-Arbeit wirklich ordentlich. Die Art der Sprache ist zudem an das mittelalterliche, altertümliche Setting angepasst, was einen noch mehr in die Geschichte eintauchen lässt. Auch die Charaktere sind komplett individuell gestaltet: Man erfährt im Laufe der Zeit viel über ihre jeweiligen Vorgeschichten und erlebt Wendungen, die einen verblüfft zurücklassen. Für die Lesefaulen gibt es die Möglichkeit, Dialoge vorzuspulen. Anzuraten ist das aber nur, wenn man bereits einen zweiten Durchlauf startet oder einen Teil des Spiels wiederholt, da man sonst wichtige Aspekte der Geschichte verpasst.

Dazu kommen die moralischen Dilemmata, in die man oft verwickelt wird. Kaum eine Entscheidung fällt leicht. Meistens muss man zwischen Pest und Cholera wählen und die Risiken und Folgen jeder Entscheidung genau abwägen. Der Titel versteht es, mit Emotionen zu spielen und sorgt an gewissen Stellen für ein Gefühlschaos, das nur wenige andere Titel bisher so gut umsetzen konnten.

Summa summarum

Triangle Strategy überzeugt in vielerlei Hinsicht

Um Bürgern zu helfen und Verhandlungen zu gewinnen, müsst ihr die jeweils beste von mehreren Antworten wählen. Das hat Auswirkungen auf Serenoas Gesinnung.

Die schicke Grafik überzeugt mit zahlreichen unterschiedlichen Settings, wie zum Beispiel hier im Bild in der großen Salzmine von Heissand.

Eure Gefährten folgen den standardmäßigen RPG-Regeln. Jeder von ihnen hat verschiedene Statuswerte und ist auf verschiedene Bereiche spezialisiert.

und zeigt nur wenige kleine Schwächen. Das Gesinnungssystem wirkt unnötig, passt aber zur Essenz des Spiels, da Moral und Entscheidungszwang im Vordergrund stehen. Die Kämpfe sind anspruchsvoll, aber vor allem in der Mitte des Spiels gibt es zu wenige davon, somit stechen sie nicht als Haupt-Gameplay-Element heraus. Doch gerade durch die großartige Story voller Twists und Entscheidungen werden diese Mankos zur Randerscheinung. Der Titel besticht in seiner Art, den Spieler in moralische Zwickmühlen zu bringen und bietet zusätzlich durch seine vielen verschiedenen Wege und die unterschiedlichen Enden hohen Wiederspielwert.

Dazu kommen eine wunderschöne 2,5D-HD-Grafik, die eine Hommage an die alten Tage der Videospiele ist, aber trotzdem frisch aussieht, tolle Animationen und ein umfangreiches und herausforderndes Kampfsystem. Die Musik und Soundeffekte sind ebenfalls gelungen, auch wenn die musikalische Untermalung gerade bei den Kämpfen meistens die gleiche ist. In den Story-Abschnitten variiert sie aber und passt sich an die Geschehnisse an. Square Enix hat mit dem beliebten Octopath Traveler als geistigen Vorgänger auf ein gutes Pferd gesetzt und mit Triangle Strategy ein wunderschönes, technisch einwandfreies Pixel-Abenteuer erschaffen, das mit Story, Kampfsystem und Emotionen überzeugt. Es lehrt, dass das Leben als Kriegsgeneral und Stadtoberhaupt alles andere als einfach ist. Dabei werden durch die verschiedenen Schwierigkeitsstufen sowohl Genreneulinge als auch Veteranen ins Boot geholt. Wer auch in die Rolle von Serenoa Wolffort schlüpfen und die Geschichte von Norzelia selbst erleben möchte, kann das jederzeit tun: Triangle Strategy ist seit Anfang März exklusiv für Nintendo Switch erhältlich. **Nicolai Brülke & Katharina Pache**

MEINUNG
Nicolai Brülke

Das Beste aus Final Fantasy Tactics und Octopath Traveler vereint: Das wird jeden Taktik- und RPG-Fan begeistern.

Triangle Strategy hat mich bei seiner Ankündigung noch ziemlich kaltgelassen. Irgendwie zündete das Abenteuer zuerst nicht so richtig bei mir. Durch die vielen Vorabeindrücke und die ersten Demos bin ich dann aber doch neugierig geworden. Vor allem der angepriesene Schwierigkeitsgrad und die wunderschöne Optik sind Pluspunkte für mich. Nun ist mein Abenteuer in Norzelia vorbei und ich blicke begeistert und ein wenig emotional auf das Erlebte zurück. Die Entscheidungen, die ich während des Durchlaufs treffen musste, haben mein Moralverständnis ganz schön auf die Probe gestellt. Die Kämpfe waren teilweise bockschwer und die Story hat sich streckenweise wie ein Film angefühlt. Für jeden, der auf Herausforderungen steht und taktikbegeistert ist, kann ich Triangle Strategy nur empfehlen. Es erwartet euch eines der besten Nintendo-Switch-Spiele in diesem noch sehr kurzen Jahr.

Infos

Termin:	04. März 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix/Artdink
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wunderschöne 2,5D-HD-Grafik
- ✚ Herausfordernde Kämpfe
- ✚ Verwobene und emotionale Story
- ✚ Individuelle und packende Charaktere
- ✚ Moralische Entscheidungsszenarien
- ✚ Umfangreiches und taktisches Kampfsystem
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ▬ Kämpfe kommen zu kurz
- ▬ Gesinnungssystem größtenteils unnötig

Wertung

9

Dramatische Story, komplexe Kämpfe – ein Traum für Rollenspiel- und Taktik-Freunde

Im Laufe der Story kann keine Figur ihres Lebens sicher sein. Das sorgt für viele unerwartete und teils schockierende Wendungen mit allerlei Emotionen.

In den Erkundungsabschnitten ist ein aufmerksamer Anführer gefordert, denn auch die Bürger haben Sorgen und Probleme – hört ihnen zu!

In der Anderswelt erhalten wir Ausrüstung. Diese wird Imagigear genannt, ein Portmanteau aus „Imagination“ und „Gear“, Fantasie und Ausrüstung. (Bild aus PS5-Fassung)

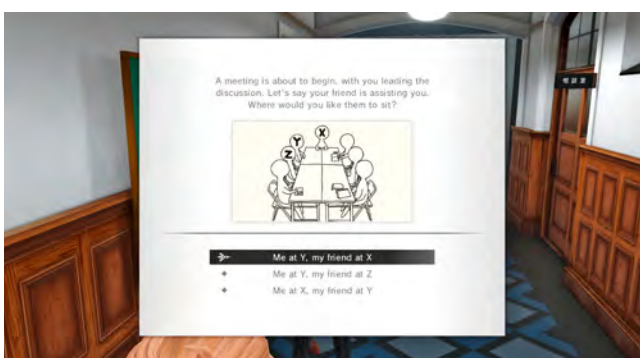
MONARK

Voller strahlender Tugenden oder doch eher eine Spielspaß-Todsünde? Wir haben uns in das Psycho-Horror-Japanorollenspiel gestürzt.

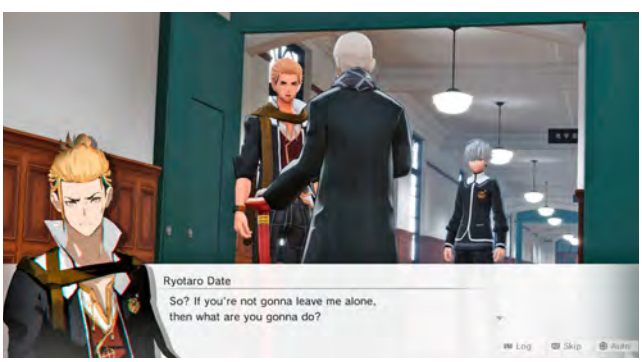
Das JRPG Monark wagt sich an ein interessantes Konzept. Im Spiel verfolgen wir nicht wie üblich die Geschichte eines einzelnen Helden, stattdessen wird uns ein kleiner Kreis an Protagonisten und Antagonisten vorgestellt. Die Charakterriege, kombiniert mit dem Schul-Setting, erinnert stark an die Shin-Megami-Tensei-Reihe. Kein Wunder: Bei Monark sind Entwickler an Bord, die auch an der beliebten Serie mitgearbeitet haben. So düster, wie wir es aus dem bekannten Franchise kennen, geht es auch in Monark zu – unsere Spielfigur stirbt innerhalb der ersten fünf Minuten. Dazu wird unsere Schule von einem mysteriösen Nebel verhüllt, der Schüler sowie Lehrer in den Wahnsinn treibt. Wie sich dieser Wahnsinn zeigt und welche düsteren Themen während des Spielverlaufs angesprochen werden, erfahrt ihr in unserem Test!

Wer bin ich?

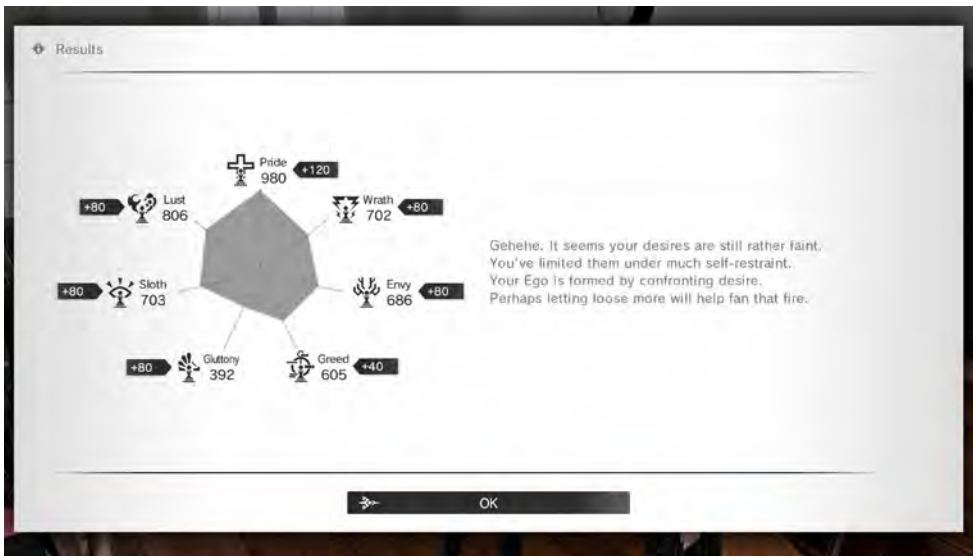
Das Wichtigste, was uns Menschen ausmacht, ist das Ego. Es treibt uns an und macht uns zu dem, der wir sind. In Monark werden die unterschiedlichen Aspekte des Egos unter den sieben Todsünden zusammengefasst. Wir bekommen einen stillen Protagonisten vorgesetzt, in dessen Hülle wir unsere Persönlichkeit projizieren sollen. Um die zu formen, füllen wir zu Beginn des Spiels einen Fragebogen aus, bei dem wir uns so fühlen, als säßen wir bei einer Therapiesitzung. Die unbekannte Frau gegenüber erklärt, dass es von nun an unsere Aufgabe sei, den mysteriösen Nebel loszuwerden. Hier bemerken wir bereits: Monark ist kein Spiel, bei dem es nur um die Spielcharaktere geht, wir selbst sind ebenfalls Teil des Konzepts. Die Fragen, die wir beantworten, zwingen uns förmlich zur Selbstreflexion und Schwuppdiwupp! Wir erhalten unser Pseudo-psy-



Die Persönlichkeitstests zwingen euch nicht nur persönlich zur Reflexion, ihr steigert auch verschiedene Werte eures Spielcharakters.



Die Artworks zu Monark sind wunderschön und stellen die angestaubte, detailarme Grafik des Spiels meilenweit in den Schatten. (Bild aus PS5-Fassung)



Die Statuswerte sind in Todsünden aufgeschlüsselt. Dieses Thema zieht sich durch das ganze Spiel. (Bild aus PS5-Fassung)

chologisches Profil, aufgeschlüsselt anhand der sieben Todsünden, die von nun an jeweils einen Statuswert darstellen. Zumindest in unserem Fall fanden wir uns im Profil zu großen Teilen wieder und waren überrascht, wie viel Tiefe das Spiel zu Beginn verspricht. Die Persönlichkeitstests finden wir bei NPCs immer wieder, was uns weitere Blick in uns selbst ermöglicht und einen der Todsünden-Stats erhöht.

Das ist nicht bloß Spielerei, wir benötigen hohe Werte im Spielverlauf, um Buffs zu bekommen, die unsere Kampf-Fertigkeiten permanent verbessern.

Die Mechanik um die Todsünden und Tests ist zwar interessant, doch es nervt, wenn unsere Stats in einem Aspekt so schlecht sind, dass wir einige Buffs gar nicht aufsammeln können. So werden wir verleitet, bei Tests Antworten zu geben, die unserer Persönlichkeit gar nicht entsprechen und verfälschen damit unser Profil, um einen Vorteil zu bekommen. So erhalten wir natürlich keine wahrhaften Einblicke in unsere Persönlichkeit. Um die authentischste Spielerfahrung zu haben, empfehlen wir bei den Tests nicht zu flunkern.

Eine nebulöse Schule

Der Nebel, der sich auf dem Campus breitmacht, bringt Schüler und Lehrer dazu, den Verstand zu verlieren. In Bereichen, in die der Nebel bereits vorgedrungen ist, sehen wir Schüler, wie sie die immer gleichen Sätze vor sich hinmurmeln. Zusammen mit der eingeschränkten Sicht und der schaurigen Hintergrundmusik kommt oft Horror-Atmosphäre auf.

Hin und wieder bekommen wir innerhalb der vernebelten Areale Anrufe, die unseren Verrücktheits-Level erhöhen. Nehmen wir einen solchen Anruf an, wird ein schwieriger Kampf ausgelöst, den wir nicht gewinnen können, sodass wir im Krankenzimmer enden. Allerdings führen viele Wege nach Rom; Erreichen wir einen Verrücktheits-Wert von 100%, landen wir in genau dem gleichen Raum. Die Mechanik ist zwar immersiv, da auch wir von den Effekten des Spuks betroffen sind, doch sie nervt nach kurzer Zeit wegen des künstlichen Zeitdrucks. Hauptsächlich zeigen sich die Effekte des Nebels bei NPCs, einige Mitglieder der Akademie drehen mehr durch als andere. Wie wir schnell in Erfahrung bringen, sind die besonders Betroffenen sogenannte Pakt-Träger, die einen Bund mit einem Dämon geschlossen haben, der eine Todsünde verkörpert. Die Aspekte der Persönlichkeit, die zu dieser Sünde passen, sind bei den Charakteren ins Unermessliche gesteigert. Wir müssen in die Anderswelt eintauchen und die als Kristall manifestierten Ideale dieser Menschen zerstören.

Dabei ist der Ablauf immer gleich: Wir kommen in die Anderswelt, einer der Antagonisten erzählt uns etwas über seinen Wunsch, wir zerstören nach einem Kampf eines seiner Ideale und lernen im gleichen Atemzug die nachvollziehbaren Beweggründe und die Emotionswelt der Charaktere kennen. All das wird in kurzen, aber effektiven Monologen dargestellt.

Zwar sind die Grafiken in den Zwischensequenzen wunderschön und stimmungsvoll inszeniert, der Rest des Spiels punktet in dieser Kategorie jedoch nicht. Das triste Schulgebäude, gepaart mit Grafik auf PS2-Niveau, liefert keinerlei faszinierenden Schauplätze. Dass sich Charaktere selbst im Streit beinahe regungslos gegenüberstehen und mittels steifer Animationen ein Wortgefecht liefern, macht den Eindruck nicht besser. Die Dialoge haben zwar meist Gewicht, besser inszeniert könnten sie trotzdem sein.

Ständig am Handy hängen

Wir selbst sind ebenfalls Pakt-Träger, jedoch halten wir nicht die Macht einer Sünde inne, sondern besitzen eine bisher unbekannte Kraft, die wir am Anfang des Abenteuers nach einem Besuch in der Anderswelt erhalten. Wie wir dort hinkommen? Wie überall heutzutage: per Smartphone. Entweder erhalten wir einen Anruf und werden so in die Anderswelt gezogen, oder wir geben selbst Nummern ein, um zum Ziel zu gelangen. In der Haupt-Story gibt es einen Hau-

Ideale in der Anderswelt nehmen die Form von Kristallen an. Eure Aufgabe ist es, sie zu zerstören.

Am Ende eines Kampfes erhalten wir eine Bewertung. Je effizienter wir unsere Feinde aufs Parkett schicken, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln wir ein.

Hin und wieder kommen wir in den Genuss von schön animierten Zwischenquenzen. Die sind natürlich im Anime-Stil gehalten, so wie der Rest des Spiels auch.

fen Handys zu finden, die uns per Anruf in die Anderswelt eines Antagonisten befördern. Und um die Bösewichter zu finden, lösen wir Rätsel, die meistens mit dem Drama der Schüler untereinander zu tun haben. Wir hören, was Klassenkameraden zu sagen haben, lesen ihre Profile und beschäftigen uns mit ihren Freunden. So lösen wir nicht selten Beziehungsprobleme und weitere Konflikte, um zu unserem eigentlichen Ziel zu gelangen.

Oftmals sind die Probleme simpel zu lösen, vorausgesetzt, wir lesen Notizen und hören uns an, welcher Schüler mit wem fremdgegangen ist. Zumindest theoretisch. Denn: Ein bestimmtes Rätsel hat uns tatsächlich lange um den Verstand gebracht, passend zum Thema des Spiels. Auf solche Spaßbremsen-Momente solltet ihr euch einstellen. Auch Handynummern finden wir auf Notizzetteln, die bringen uns ebenfalls per Anruf in die Anderswelt. Dort gibt es nichts zu erforschen, es warten lediglich Kämpfe und manchmal, im Rahmen der Hauptgeschichte, Zwischensequenzen. Nummern zu finden ist essenziell, um unser Level zu erhöhen, denn Kämpfe sind ansonsten lediglich in der Haupt-Story zu finden. Wollen wir diese Auseinandersetzungen bestreiten, müssen wir uns selbstständig um das Aufleveln kümmern. Die rundenbasierten Kämpfe machen viel Spaß und bringen frischen Wind ins Genre. Anstatt klassisch Runde für Runde auf Gegner einzuprügeln, befinden wir uns in 3D-Arenen.

Sündhaft spaßige Kämpfe

Zuerst ist unser Team an der Reihe, von dem wir jedes Gruppenmitglied einzeln steuern, danach dürfen unsere Widersacher ran. Wir müssen unsere Einheiten taktisch positionieren. Aspekte wie Reichweite, Schaden, Heilungsfähigkeiten und Buffs spielen eine wichtige Rolle. Wenn wir eine Attacke nutzen, greifen Kollegen in Angriffsreichweite ebenfalls an. Obendrein können unsere Einheiten eine Aktion opfern, um einem Verbündeten einen zusätzlichen Zug zu ermöglichen. So entsteht taktische Tiefe, die von unserer Verrücktheits-Anzeige erweitert wird. Spezielle Fertigkeiten kosten nämlich keine Magie- oder Manapunkte, sondern Verstand. Das heißt: Wir steigern mit der Nutzung unserer Fertigkeiten auch unseren Verrücktheits-Level. Erreicht der 100, können wir unseren Charakter nicht mehr steuern und er greift wahllos an, was sich in der Nähe befindet, bis er nach drei Runden zu Boden geht und kampfunfähig ist. Also müssen wir abwägen, wann wir welche Fähigkeiten mit welchem Charakter einsetzen.

Der Verrücktheits-Level wird von der erkundbaren Spielwelt in den Kampf übertragen, was

Manchmal verfolgen uns verrückt gewordene Schüler, wenn sie unser Handy in einem nebligen Bereich der Schule klingeln hören.

theoretisch gehörig für Frust sorgen könnte. Da wir aber einen bevorstehenden Kampf deutlich erkennen können, ist es möglich, zum Heilen ins Krankenzimmer zu rennen, und dann erst die Auseinandersetzung zu starten. Der Weg ist wegen der kleinen Gebiete sowieso nie länger als zwei Minuten.

Deshalb ist es besser, die sichere Route zu wählen, um mit einem geringen Verrücktheits-Level in einen Bosskampf starten. Das ist komfortabel, aber auch ein wenig schade, da das gesamte System rund um den verlorenen Verstand, anders eingesetzt, mehr Relevanz gehabt hätte.

In den taktischen Kämpfen ist es wichtig, dass wir uns korrekt positionieren. Nur so unterstützen sich unsere Einheiten effektiv gegenseitig.

Drama, Baby!

Die Probleme der NPCs sind teils realistisch, jedoch stellen wir uns oft die Frage, ob es wirklich so wichtig ist, dass Hannes sowas von auf Hanne steht, wenn währenddessen ein Amokläufer Schüler terrorisiert. Klar, die Prioritätensetzung von Jugendlichen ist oftmals fragwürdig, jedoch sollte ein potentielles Massaker in jedem Fall relevanter sein als ein wenig Liebeskummer. Unsere Pakt-tragenden Bösewichte sind jedoch immerhin nachvollziehbar aufgebaut. Die Ideale und Wünsche der Besessenen in Erfahrung zu bringen, ist deshalb stets ein Highlight. Monark versucht nicht, die Welt in Schwarz und Weiß zu malen, sondern stellt die Menschlichkeit mit ihren Grauabstufungen in den Fokus, um Beweggründe für Handlungen aufzuzeigen. Neben den realistisch ausgearbeiteten Nebencharakteren steht unsere schweigsame Spielfigur in starkem Kontrast. Alles und jeder erzählt uns von seinen Problemen und tiefsitzenden Ängsten, während wir gleichgültig Löcher in die Luft starren. Manchmal wählen wir aus verschiedenen, aber austauschbaren Antwortmöglichkeiten, ein echtes Gefühl von Entscheidungsfreiheit erhalten wir nicht. Es ergibt zwar Sinn, dass wir unseren Spielcharakter selbst formen sollen, es ist aber einfach nur befremdlich zu sehen, dass sich unser für die Handlung relevanter Protagonist wie ein Zaungast verhält.

Zwischen Himmel und Hölle

Trotz einiger Makel überzeugt Monark insgesamt betrachtet mit einer Tauchfahrt in die Psyche, den spaßig-strategischen Kämpfen und interessanten Charakteren. In einem moderneren Gewand wäre das Spiel ein echter Hit, so hat es wohl nur das Zeug zum Geheimtipp. Da weder deutsche Sprachausgabe noch Texte zur Verfügung stehen, sind gute Englischkenntnisse bei der Masse an Text unbedingt notwendig. Das trägt ebenfalls dazu bei, dass die Zielgruppe überschaubar ausfällt. Monark erschien am 25. Februar unter anderem für Nintendo Switch.

Yannik Cunha & Katharina Pache

Die Switch-Fassung leidet unter Kantenflimmern, auch an den Konturen von Spielfiguren.

MEINUNG
Yannik Cunha

Einige gute Ideen, die von der halbgaren Umsetzung ausgebremst werden.

Mit der ganzen Mechanik um die Todsünden und den Psychologietests, die einem Monark vor den Latz knallt, spricht das Spiel wichtige Themen an, über die sich jeder Mensch einmal Gedanken machen sollte. Wer eine einzigartige Art der Selbstreflexion sucht, ist hier an der richtigen Stelle. Ich habe über einige Theorien aus dem Titel sogar stundenlang mit Freunden geredet. Die Story und die Charaktere sind äußerst interessant gestaltet, ich habe bis auf das ein oder andere Rätsel durchweg Spaß mit dem RPG gehabt. Was das Erlebnis für mich jedoch stark abwertet, ist der stumme Protagonist. Sich in den Hauptcharakter hineinversetzen zu können hin oder her, einer regungslosen Puppe zuzuschauen, wirkt einfach nur lächerlich. Nier Automata zeigt, dass wir auch als Spieler angesprochen werden können, wenn wir einen Protagonisten mit eigener Persönlichkeit spielen. Das selbstständige Aufbessern des Kampf-Levels empfand ich als sehr erfrischend. Es gibt einen einfachen Grund dafür, dass Zufallsbegegnungen in JRPGs immer mehr aus der Mode geraten: sie nerven! Um mit Monark glücklich zu werden, muss man allerdings auch über die PS2-Grafik, die eintönige Welt und das Schul-Setting, das man mögen muss, hinwegsehen können.

Infos

Termin:	25. Februar 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Furyu Corporation
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

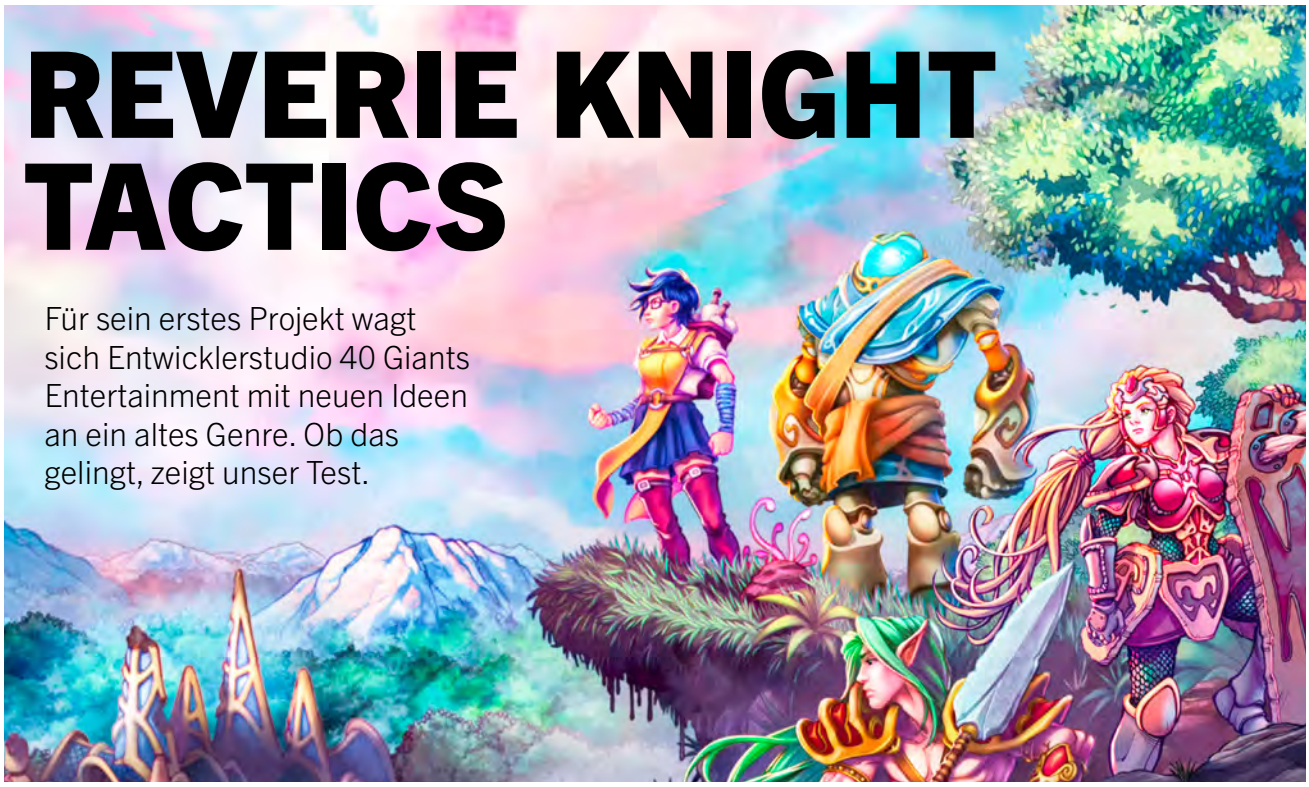
- ✚ Gute Story
- ✚ Gelungenes Kampfsystem
- ✚ Unterhaltsame Persönlichkeits-Tests
- ✚ Überzeugende Charaktere ...
- ➖ ... bis auf den stillen Protagonisten
- ➖ Veraltete Grafik
- ➖ Eintönige Spielwelt
- ➖ Teilweise absurd-schwierige Rätsel

Wertung

6

Die Tugenden und Sünden halten sich bei diesem Japano-Rollenspiel in der Waage.

REVERIE KNIGHT TACTICS



Für sein erstes Projekt wagt sich Entwicklerstudio 40 Giants Entertainment mit neuen Ideen an ein altes Genre. Ob das gelingt, zeigt unser Test.

Das „Tactics“ im Namen legt es zwar nahe, aber bei diesem Erstling des Entwicklerstudios 40 Giants Entertainment handelt es sich nicht etwa um ein Strategiespiel, bei dem man sein Bataillon aufs Schlachtfeld führt, sondern um ein Rollenspiel. Ein Rollenspiel mit einem Twist! In den rundenbasierten Kämpfen stehen sich beide Partien nämlich nicht mehr oder weniger statisch gegenüber. Stattdessen treten sie auf einem isometrischen Raster gegeneinander an. Mit wechselnden Rasterformationen und Hindernissen entstehen so erfrischend abwechslungsreiche Kampferfahrungen, wie man sie etwa aus Klassikern wie Tactics Ogre und Co. kennt.

Kleiner Schritt, großer Schritt

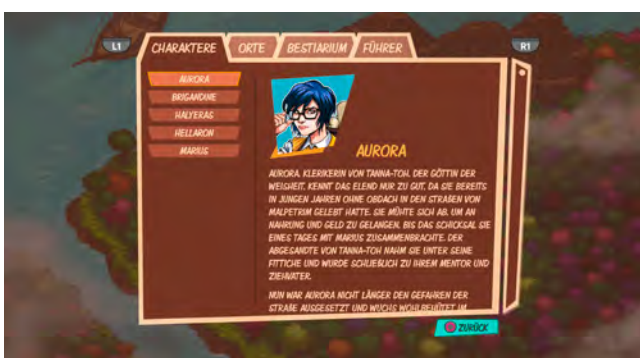
Es ist spannend, wie sehr das Hinzufügen der Möglichkeit, Figuren zu bewegen, das altbekannte System von Angriff, Verteidigung, Heilung oder Items erweitert. Um Aktionen auszuführen, gibt es, wer hätte es gedacht, Aktionspunkte (AP). Egal, ob man ein Item benutzen oder einen Gegner angreifen will, man hat genau zwei Punkte, um seine Pläne auszuführen.

Und da kommt das Abwägen ins Spiel. Man kann seine Reserve in einem Schlag aufbrauchen, um eine stärkere Attacke auszuführen oder mehr Strecke zurückzulegen. Man kann sie aber auch Aufteilen und etwa erst einen Muffin mampfen, um dann gestärkt in den nächsten Angriff überzugehen. Da aber bereits ein AP aufgebraucht wurde, fällt dieser dann schwächer aus.

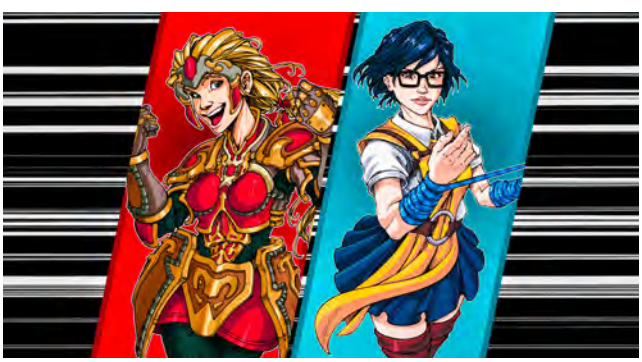
Dementsprechend hat man eine Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten, um – mit etwas Experimentieren – die Kämpfe nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. Was oft weniger den eigenen Vorstellungen entspricht, ist die Abprallchance. Gegner sowie Spielercharaktere können nicht nur kritische Attacken für mehr Schaden ausführen, sondern auch das genaue Gegenteil tun. Was letztendlich eintrifft, darüber entscheidet der Zufall. Neben dem eigentlichen Schaden können bestimmte Attacken zudem Statuseffekte hervorrufen, oder das Gegenüber zurückstoßen beziehungsweise näher an die ausführende Partei heranziehen. Das kann einem Raum zum Atmen verschaffen, aber man kann diese Effekte auch benutzen, um mit dem Spielfeld zu interagieren.

Spiel mit Hindernissen und Herausforderungen!

Egal ob Bärenfalle, Gestrüpp oder toxische Pfütze, es lohnt



Neben einem Guide für Kämpfe enthält das Glossar Informationen zu Charakteren, Orten und Monstern. Einträge werden automatisch erweitert.



Wird ein Gegner umzingelt, kann eine Teamattacke ausgeführt werden. Der Schaden richtet sich nach der Anzahl der am Angriff beteiligten Charaktere.

sich, den Gegnern einen Schubs in die richtige Richtung zu geben. Hindernisse und Feldeffekte verleihen den Kampfrastern Variabilität. So gibt es etwa auch Kisten, die als Deckung dienen können und bei Zerstörung Items freigeben, oder kugelfischartige Pflanzen, die giftige Nadeln verschießen, wenn sie beschädigt werden.

Damit hat man viel zum Herumprobieren, aber auch viele Faktoren, die es zu berücksichtigen gilt. Erklärt werden die meisten Elemente in kurzen Tutorial-Kästen, zu verstehen lernt man die Mechaniken aber vor allem durch das Spielen sowie das Lösen von „Zielen". Das sind optionale Sekundäraufgaben, die man erfüllen kann, wenn man eine größere Herausforderung möchte. Sie fordern einen etwa dazu auf, einen Gegner in ein bestimmtes Hindernis zu stoßen oder mehrere Gegner mit einer Attacke zu erledigen. Das verlangt besonders im normalen Spielmodus viel Geduld. Denn die Kämpfe werden bereits kurz nach Spielbeginn anspruchsvoll. Wenn man sich da noch nicht ganz in die Steuerung hineingefunden hat, führt das schnell zum Aus.

Besonders, weil es gerne mal passiert, dass man in einem unkonzentrierten Moment die falsche Figur bewegt. Der Story-Modus ist da wesentlich versöhnlicher. Nicht nur sind Gegner schwächer und Items zahlreicher, die ganze Party wird auch geheilt und alle Mana-Leisten aufgefüllt. Das ist insofern hilfreich, da das Mana den Charakteren erlaubt, die ihnen eigenen Fertigkeiten auszuführen.

Das sind meist stärkere Attacken mit einer größeren Reichweite und besonderen Effekten, oder besondere Aktionen wie das Verzaubern eines Gegners. Nicht aufgefüllt wird die Fokusleiste, mit der man eine Art Special ausführen und beispielsweise eine große Anzahl an Gegnern verletzen kann.

Der Freiraum, den der Story-Modus einem gibt, erlaubt es, sich wesentlich mehr mit den Kampfszenarien und Zielen auseinanderzusetzen. Das macht das Gameplay nicht nur kurzweiliger, es sorgt auch dafür, dass die Kämpfe sich wie spaßige Knobelaufgaben anfühlen.

Ein Schritt voran, keiner zurück

Das Blöde dabei ist, dass das, was das Spiel selbst als Rätsel bezeichnet, kaum die grauen Zellen anstrengt. In jedem der drei zu erkundenden Hauptareale gilt es, ein für den Fortschritt notwendiges Rätsel zu lösen. Diese sind aber mehr auf Dinge-Anklicken, als auf tatsächliches Nachdenken ausgelegt.

Abseits dessen gibt es noch ein sich wiederholendes, optionales Minispiel, mit dem man Schlösser von Truhen und Käfigen öffnen kann. Generell wirkt Reverie Knights Tactics mit Blick auf Erkundung und Taktik halbgar. Man bewegt seine Truppe nicht direkt in den Arealen umher, sondern klickt sich von Kreis zu Kreis, bis man das Ende des jeweiligen Gebietes schließlich erreicht hat.

Ach, und falls man sich Sachen für später aufheben will: Pech gehabt! Ist ein Gebiet erst einmal abgeschlossen, kann man nie wieder dorthin zurückkehren. Wirklich nie mehr, denn wenn das Spiel vorbei ist, ist es vorbei. Viel zu verpassen gibt es aber ohnehin nicht: Hinter den Kreisen verbergen sich entweder ein zu knackendes Schloss oder eine Horde zu besiegender Monster. Und hinter Nebenmissionen warten – ihr ahnt es vermutlich bereits – entweder ein zu knackendes Schloss oder eine Horde zu besiegender Monster. Das Erkunden funktioniert und ist auch nicht untypisch für das Genre, es fühlt sich aber im Vergleich zum ausgeklügelten Kampf-Gameplay unkreativ, unausgearbeitet und im Endeffekt vor allem unnötig an. Und was hat man dann von dem Ganzen? Die Klassiker. Soll heißen, je mehr man kämpft und erkundet, desto mehr Erfahrung bekommen die Charaktere, desto mehr Gegenstände sammelt man und desto mehr Cogni verdient man.

Bei Letzteren handelt sich es um die Währung des Spiels, mit der man verschiedene Ausrüstungsgegenstände für seine Charaktere erhalten kann. Gegen eine bestimmte Anzahl Cogni verzaubert der im Lager ansässige Schreiber Folianten für einen. Wenn diese einem Charakter gegeben werden, kann dieser dann beispielsweise ein Plus an Mana oder Immunität gegen bestimmte Statuseffekte erhalten.

Man kann die Folianten auch wieder entzaubern und bekommt dafür einen Anteil der investierten Cogni zurück. Je teurer die Folianten, desto besser sind sie natürlich. Allerdings fühlt sich das System trotzdem ausgewogen an und es gibt keinen einzelnen Folianten, der alle anderen unnötig machen würde.

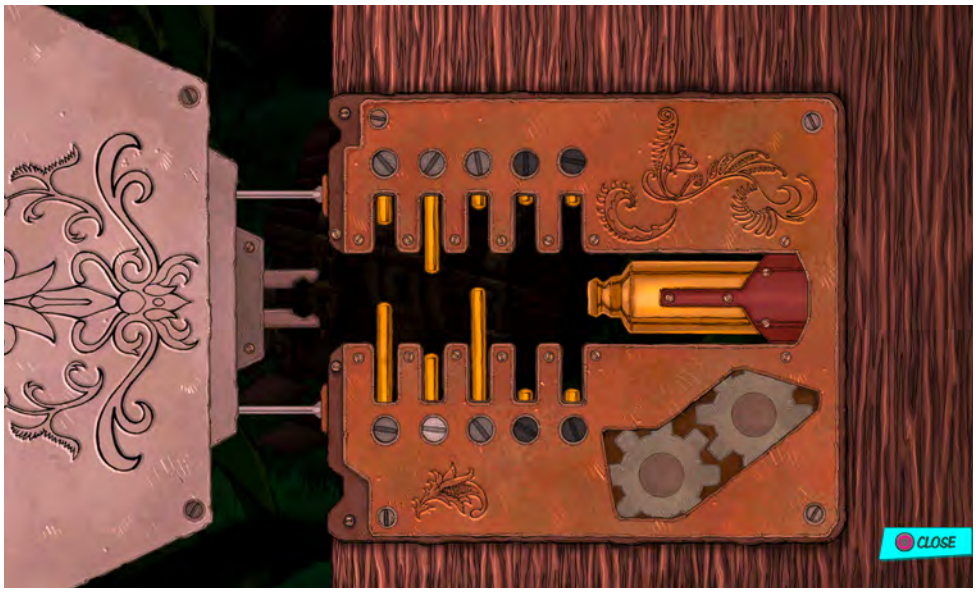
Mit den aus der Oberwelt zurückgebrachten Gegenständen kann man zum einen Kampfgegenstände basteln und zum anderen verschiedene Rezepte zubereiten. Das alles geht per Knopfdruck und ist mehr ein Aspekt der Kampfvorbereitung als ein eigenes Spielelement. Findet man auf seinen Erkundungen unbekannte Gegenstände, kann es auch durchaus sein, dass man neue Rezepte bekommt.

Das Lager selbst kann man ebenfalls nach Gegenständen durchforsten (und nebenbei eine Anspielung auf ein bestimmtes tentakeliges Lovecraft-Monster finden). Zu guter Letzt ist es natürlich auch ein Ort, um mit Charakteren zu interagieren und mehr über sie zu erfahren.

Kennen wir uns?

Das Problem ist, dass es nicht wirklich etwas zu erfahren gibt. Die Charaktere kommen einem so vor, als hätte man sie so oder ähnlich schon zigmal in anderen Spielen gesehen. So etwa den Kapitän, auf dessen Schiff wir zu unserem Abenteuer aufgebrochen sind. Er ist ein rauer Trunkenbold, der unter seiner Unhöflichkeit ein gutes Herz verbirgt. Hinzu kommt, dass – auch

Kämpfe sind normalerweise in eine Vorbereitungs- und eine Kampfphase unterteilt. In der Vorbereitungsphase kann man seine Charaktere auf einem kleinen Feld positionieren. Wird die Truppe aber von Gegnern attackiert, fällt diese Phase weg.



Im Laufe des Spiels trifft man ab und zu auf Schlösser, die es mit einem Dietrich zu knacken gilt. Ziel ist, die Schrauben so zu drehen, dass die Dübel den Weg freigeben. Dabei funktioniert Herumprobieren besser als nachdenken.

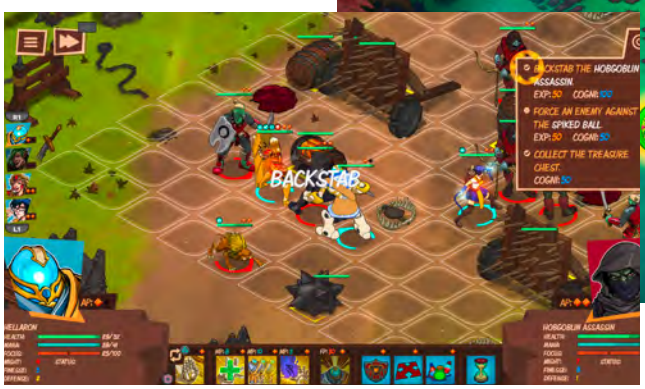
innerhalb der Hauptgruppe – manchen Charakteren wesentlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird als anderen. Besonders Fren, der Elf, der sich der Gruppe als Wegeleiter anschließt, scheint es den Entwicklern angetan zu haben. Er ist der Einzige, dessen Hintergrund kontinuierlich weiter ausgearbeitet wird.

Das ist schade, denn es wirkt eigentlich schon so, als würde das Spiel einen Fokus auf Charakterentwicklung legen wollen. Aktiv beeinflussen kann der Spieler die Entwicklung der Protagonistin Aurora. An bestimmten Punkten in der Handlung kann man Entscheidungen treffen, die die Tempelgelehrte entweder in Richtung Ordnung oder in Richtung Chaos steuern.

Je nachdem, wie sie sich verhält, werden ihre zukünftigen Aktionen sowie Interaktionen mit anderen Charakteren beeinflusst. Das kann die Handlung steuern, ein Richtig oder Falsch gibt es aber nicht. Allerdings kann sich das System aufgrund der kurzen Kampagne kaum entfalten. Wenn man nicht stringent der einen oder anderen Richtung folgt, bekommt man ein Gemisch aus Reaktionen, das sich nicht wirklich nachvollziehen lässt. Ähnliches gilt auch für die Entwicklung der Charaktere. Das Spiel spricht große Themen wie Angst, Rache und Verantwortung an. Das geschieht aber so häufig und so überdeutlich, dass es sich anfühlt, als würden die Charaktere sich gegenseitig (und damit auch dem Spieler) einreden wollen, sie hätten sich am Ende alle völlig weiterentwickelt. Die Tatsache, dass sich die ganze Haupthandlung über etwa einen Tag zu erstrecken scheint, verleiht dem noch weniger Glaubwürdigkeit.

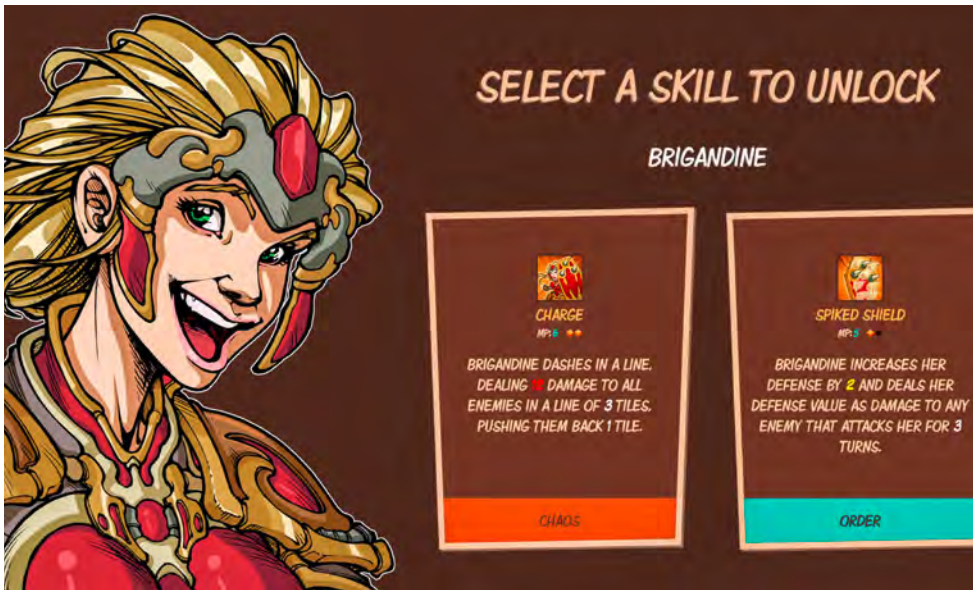
Große Reichweite und zu wenig Zeit

Das ist ein Problem, dass sich auch auf den Plot, aber vor allem auf das World-Building erstreckt. Die Grundprämisse ist zunächst eingängig – besonders, wenn man sich schon einmal mit dem Genre Fantasy befasst hat. Die von den Elfen erbaute glorreiche Stadt Lenórienn wird von Koboldleuten erobert und zur Stadt der Waldschrate namens Rarnaakk. Um Lenórienns Wissen zu bewahren, bricht eine Expedition in Richtung des „Wilden Königreichs“ Lamnor auf. Auroras Adoptivvater war Teil dieser Gruppe, und als der Kontakt zu ihr abbricht, wird Aurora mit der Rettungsmission beauftragt. Auf ihrer Reise stößt die Heldin natürlich noch auf die restlichen drei Mitglieder der Kampftruppe sowie ein paar weitere Charaktere. Eine kleine Gruppe mit einem klaren Auftrag eignet sich erstmal ganz gut für eine kurze Kampagne. Nur bleibt es nicht dabei, denn immer wieder werden Aspekte aus einem größeren Ganzen aufgegriffen, ohne weiter ausgeführt zu werden. So deutet die Eröffnungssequenz an, dass die Geschichte der Kobolde sich auf die Handlung auswirken könnte und diese über einen interessanten Story-Hintergrund verfügen. Im tatsäch-



Wird eine Figur von hinten angegriffen, erhält die Attacke einen „Verrat“-Effekt. Um sich davor zu schützen, kann man am Ende des Zuges die Blickrichtung der Charaktere bestimmen.

Gebiete können nicht frei erkundet werden. Stattdessen klickt man sich auf der Weltkarte von Kreis zu Kreis, von Rätsel zu Rätsel, von Kampf zu Kampf.



Teil des Chaos-Ordnung-Systems sind auch erlernbare Fähigkeiten, die jeweils mit der einen oder anderen Richtung korrespondieren.Chaos scheint dabei meist auf den Angriff ausgelegt, während Ordnung mit Verteidigung und Support zusammenhängt.

lichen Spiel sind sie einfach nur die wohlbekannten Fantasy-Kobolde – stumpf und böse eben.

Richtig verwirrend wird es aber im Finale. Hier werden plötzlich völlig neue Akteure, McGuffins und Bedrohungen vorgestellt, bevor dann alles einfach abrupt endet. Ob das jetzt bedeutet, dass es mit der Handlung weitergeht oder ob man einfach wissen muss, worum es in der Metahandlung geht, bleibt dabei unklar.

Das Spiel basiert immerhin auf einem Table-Top-RPG namens Tormenta, das der absolute Renner in Brasilien ist, aber von dem die meisten Spieler hierzulande noch nichts gehört haben dürften. Da solche Welten über Jahre ausgearbeitet und weiterentwickelt werden, gibt es dementsprechend Unmengen an Lore.

Allerdings ist das Material, auf das man, wenn man kein Portugiesisch spricht, keinen Zugriff hat. Auch sind die Hintergründe viel zu umfassend für die etwas mehr als zehn Stunden, die man braucht, um die Handlung abzuschließen. Es kann Spaß machen, sich ohne große Erklärungen Welten selbst zu erschließen, aber das braucht etwas mehr als ein paar Nebeneinschübe und kurze Glossar-Einträge. Was das Gefühl des Unverständnisses noch verstärkt, ist ein umständlicher und anstrengend zu lesender Schreibstil. Dieser wird in der deutschen Übersetzung von einigen auffälligen Fehlern bezüglich Rechtschreibung, Grammatik und Lexik begleitet. Will man einen Raum verlassen, steht da nicht etwa „Raum verlassen“ oder „Gehen“, sondern „Geh weg“. Auch scheint man sich in den Tutorials nicht einig geworden zu sein, ob man Spieler jetzt mit Du oder Sie ansprechen will. Insgesamt erfüllt die Präsentation ihren Zweck, aber auch nicht mehr. Die scharfen Linien und kräftigen Farben wirken in den Umgebungen noch relativ charmant und erinnern an ein ausgemaltes Bilderbuch. Die Charaktere allerdings lassen sie kantig und oft auch unsympathisch wirken. Ähnliches gilt für die an Minnegesang erinnernden Melodien, die im Hintergrund dahindudeln. Sie fallen weder negativ noch positiv sonderlich auf – besonders, wenn man sich auf das Gameplay konzentriert. Reverie Knights Tactics ist am 28. Januar 2022 funter anderem für Nintendo Switch erschienen.

Ronja Häußer & Lukas Schmid

MEINUNG
Ronja Häußer

Weniger wäre hier wohl mehr gewesen.

Ich liebe Denkaufgaben und gerade mit dem entspannten und experimentierfreundlichen Story-Modus macht es wirklich Spaß, an den Zielen herumzugrübeln. Dem gegenüber steht dann aber die Frustration beim Lösen der tatsächlichen „Puzzle“ und bei dem Rätsel, das die Handlung ist. Mein Hauptproblem ist, dass so viel Zusätzliches an einen Kern getackert wurde, der ohne das ganze Drumherum einen viel besseren Eindruck gemacht hätte. Es gibt einen Grund, warum viele RPGs eine große Zeitinvestition sind. Denn damit sich die Welt und die Charaktere in einem großen Ausmaß entfalten können, braucht es nun einmal Zeit. Trotzdem würde es mich interessieren, wie Personen, die tatsächlich Zugriff auf das Pen & Paper Tomenta haben, das Spiel erleben.

Infos

Termin:	25. Januar 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	1C Online
Entwickler:	40 Giants Entertainment
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

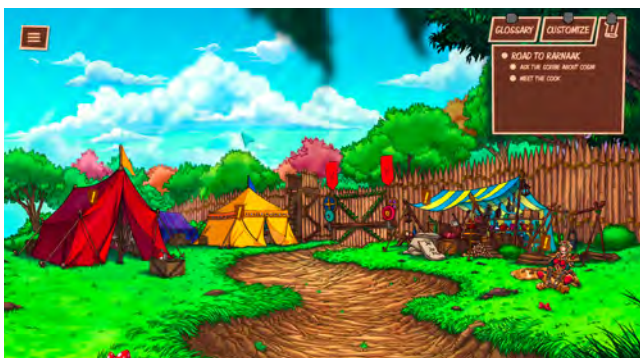
Pro & Contra

- ✚ Cleverer Twist für rundenbasiertes Gameplay
- ✚ Vielzahl an möglichen Herangehensweisen bei Kämpfen
- ✚ Interaktive Kampfraster
- ✚ Zum Experimentieren anregende Ziele
- ✚ Zwei Schwierigkeitsgrade mit eigenen Vorteilen
- ➖ Enttäuschende Rätsel
- ➖ Restriktive und langweilige Oberwelt
- ➖ Klischeehafte Charaktere
- ➖ Erzwungene Charakterentwicklung
- ➖ Schwer überschaubares Chaos-Ordnung-System
- ➖ Unklare Andeutungen in der Handlung
- ➖ Umständlicher, schwer zu lesender Schreibstil
- ➖ Präsentation nicht ansprechend

Wertung

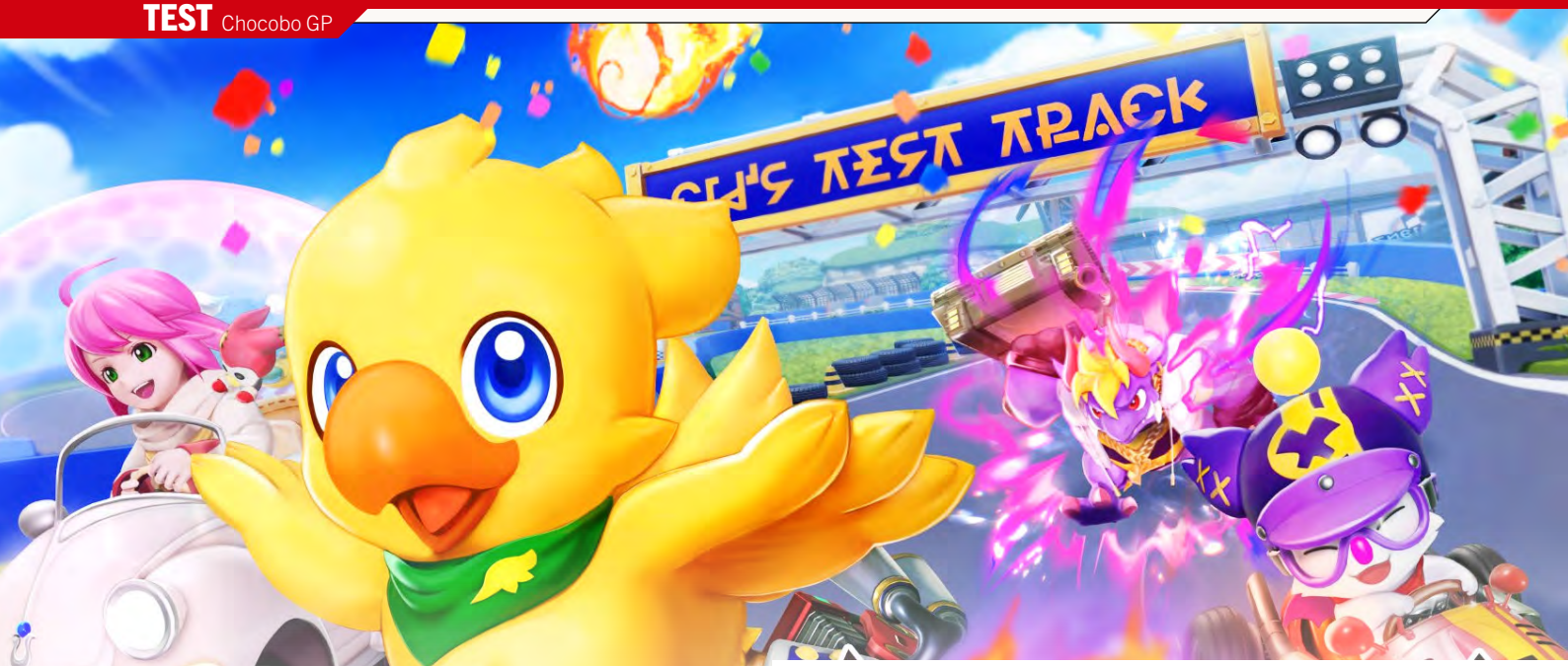
6

Tolles Kampfpaket mit interessanten Ideen, aber zu viel Verpackung drumherum.



Das Lager ist der Ausgangspunkt des Abenteuers. Hier kann man sich auf das Kampfgeschehen vorbereiten und mit den anderen Charakteren unterhalten.

Stattet man dem Koch im Lager einen Besuch ab, kann man verschiedene Rezepte zubereiten – wobei ein Keks aus Samen und Pilzen doch etwas fragwürdig klingt.



CHOCOBO GP

Ein neuer Wettbewerber steigt in den Maskottchen-Kart-Racer-Grand-Prix ein. Kommt er aufs Podium?

Sie sind zwar nicht so bekannt wie etwa Cloud oder Sephiroth, aber Chocobos gelten schon lange als Maskottchen der Final-Fantasy-Reihe. Die weniger beunruhigende Form von Bibo aus der Sesamstraße feierte ihr Debüt im zweiten Ableger der JRPG-Ikone im Jahr 1988 – nur zwei Jahre nach Marios Erstauftritt. Klempner und Reittier können beide auf eine Vielzahl an verschiedenen Abenteuern zurückblicken. Aufgrund der unterschiedlichen Genres gab es allerdings wenig Berührungspunkte für die beiden japanischen Maskottchen. Ende der Neunziger allerdings machten sich viele Gaming-Ikonen auf zu Fun-Racer-Spritztouren, und allen voran fuhr natürlich Mario Kart. Chocobo Racing erschien 1999, drei Jahre nachdem im N64-Pilzkönigreich die Rennstrecken erbaut worden waren. Besonders außerhalb Japans schien es die Ziellinie aber kaum erreichen zu können. Der Hauptkritikpunkt: Es wollte Mario Kart sein, war es aber nicht.

Zwei Jahrzehnte später wagt Square Enix nun einen zweiten Versuch. Nachdem bereits der Chocobo-Ableger Chocobo's Mystery Dungeon Every Buddy! auf der Switch neues Leben eingehaucht bekam, flitzt Chocobo GP nun zum Switch-Release. Es gibt nur ein Problem: Je näher das Erscheinungsdatum rückte, desto präsenter wurde auch wieder Mario Kart in den Köpfen der Menschen. Mit Spekulationen rund um einen Nachfolger sowie dem angekündigten, umfangreichen DLC ist Mario Kart 8 Deluxe wieder in aller Munde. Ob Chocobo will oder nicht, er sieht sich an der Startlinie wieder mal Nintendos großem M gegenüber. Wird er sich dieses Mal im Grand Prix behaupten?

Kweh?

Der Anfang ist direkt holprig. Das Menü hat zwar Mario-Vibes und erinnert an dessen Tage als Olympischer Sportler, aber die Bezeichnungen der Modi verwirren. Schuld daran ist – schon wieder! – Mario Kart 8. Wer gewohnt ist, hinter Grand Prix den klassischen Spielmodus zu finden, wird enttäuscht. Dabei handelt es sich um den Online-Modus. Also weiter zum Punkt Mehrspieler, da kann man ja bestimmt zusammenspie-

Das Maginit Bahamut, ist im Prinzip der Kugelwilli aus Mario Kart und auch sicher nicht der einzige Déjà-vu-Moment, den man beim Spielen haben wird.

Es gibt hier keine Cups, sondern Serien, die aber ebenfalls aus vier Kursen bestehen. Weil es nicht genug Kurse gibt, gibt es Varianten – hier die „Kurze".

len. Theoretisch ja, aber nur online, oder per Transfer, wenn jeder Spieler eine eigene Switch besitzt. Also suchen wir weiter und siehe da: Der Splitscreen-Multiplayer verbirgt sich hinter dem Begriff Rennserie. Warum er sich versteckt, wird schnell klar: Er macht keinen Spaß. Das liegt vor allem an den Single-Joycons, die das Spielen nach einiger Zeit unangenehm machen. Zudem ist die Steuerung weniger intuitiv und präzise als in Mario Kart, während der Zufallsfaktor hochgeschraubt wurde. Es handelt sich immer noch um einen Kart-Racer, es kann also gut im Hintergrund von Konversationen gespielt werden – anstelle der Single-Joy-Cons sollte dies aber auch mit zwei Controllern funktionieren.

Während des Choco-Sprint hüpft Chocobo fröhlich auf der Strecke dahin und hinterlässt dabei bunte Boost-Ringe.

Der Weg des Kartfahrers ist ein einsamer

Wenn man die Switch für sich alleine hat und keine Joy-Cons teilt, fühlt sich das Spielen wesentlich angenehmer an. Anstelle von X beschleunigt man mit der rechten Schultertaste R und der Drift verlagert sich auf Y. Mit diesem abgewandelten Button-Layout spielt es sich wesentlich angenehmer – schon allein weil sich der nutzlose Z-Trigger des horizontalen Single-Joy-Con nicht mehr in die Hand bohrt. Trotzdem haftet der Steuerung eine gewisse Klobigkeit an, was besonders das Driften weniger handlich macht. Der Drift nämlich ist statisch und reaktionsunfähig, weshalb man ihn selten lange genug halten kann, um einen nennenswerten Boost zu bekommen. Die fehlende Flexibilität erschwert zudem den Umgang mit Items, nein, Moment, mit den Zaubern – so heißen sie in Chocobo GP. Überall auf den Rennstrecken kann man „magische Eier" in drei Variationen einsammeln. Die Farbe des Eis bestimmt die Art des Maginits, die man erhält. Goldene Eier haben beispielsweise eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass man zwei Maginite derselben Sorte bekommt. Das ist wichtig, denn je mehr gleiche Maginite man besitzt, desto stärker sind die gewirkten Zauber. Jeder Spieler kann bis zu drei Maginite gleichzeitig halten. Dementsprechend gibt es für jeden Zauber drei Stufen, wobei die dritte die mächtigste ist. Aber egal welcher Zauber und welche Stufe, alles hat zu jeder Zeit das Potential, das komplette Rennen zu ändern. Drohende Angriffe werden am unteren Bildschirmrand angezeigt und man kann mit A hinter sich schauen. Da wäre nur das klitzekleine Problem, dass nicht angezeigt wird, woher die Angriffe kommen. Zudem hat man kaum Zeit, sich umzudrehen. Selbst wenn man also wüsste, woher die Angriffe kommen, braucht es dennoch viel Glück, um ihnen rechtzeitig auszuweichen. Und wenn nicht? Dann ist es wahrscheinlich, dass man so lange hilflos auf dem Boden rumsitzt, um einer Reihe von Kontrahenten beim Vorbeifahren zuzuschauen. Es gibt auch Zauber, die einem helfen statt anderen zu schaden. Da wäre beispielsweise das Schild, das erstaunlich schlecht darin ist, Angriffe abzuwehren, oder das Portal. Letzteres gibt einem die Möglichkeit, einen gewissen Teil der Strecke zu überspringen, oder, wenn man unglücklicherweise das falsche Ende erwischt, zurückgeworfen zu werden. Die Mechanik ist besonders lustig, weil NPCs gerne mal zwei Portale direkt hintereinander pflanzen, sodass man, wenn man in das Erste hineinfährt, auf der anderen Seite direkt vom Ende des Zweiten zurückgeworfen wird. Anders als in Mario Kart sind diese Chaos-Momente aber kein ab und zu stattfindendes Nebenereignis. Sie geschehen einfach ständig. Es ist ganz normal, in einem Rennen auf der Rangliste rauf und runter zu springen wie ein Flummi.

Chocour de France

Maßgeblich zum omnipräsenten Chaos tragen die Strecken bei. Wenn man mal von dem Faktor absieht, dass es nur acht Strecken mit „Variationen" gibt und einem davon die meisten wegen ihrer Einfallslosigkeit bekannt

Beschleunigt man während des Countdowns im richtigen Moment kann man einen Boost bekommen. Je besser das Timing, desto perfekter der Start.

Rennfahrer X ist der sehr heldenhafte Mogry, der die ganze Handlung in Gang setzt. Er ist nicht nur super niedlich, sondern auch sehr mysteriös.

Drückt man beim Abspringen von einer Rampe im richtigen Moment Y, führt man einen Trick aus.

vorkommen, sind sie oft schlecht designt. Die Strecken bestehen meist aus Variationen von geometrischen Grundformen und Abkürzungen sind eine Seltenheit. Was die Strecken des Weiteren zum Problem macht, sind aber vor allem zwei Faktoren: Zum einen sind selbst lange Strecken relativ kurz und zum anderen sind fast alle unangenehm eng. Das sorgt dafür, dass meist alle Charaktere auf einem Haufen hocken. Dass es dabei oft zu Großunfällen kommt, ist logisch. Es passiert meistens alles auf einmal und man hat selten das Gefühl, irgendetwas unter Kontrolle zu haben.

Race and Repeat

Das alles klingt erstmal frustrierend. Paradoxerweise motiviert der Zufallscharakter des Spiels aber auch. Das zeigt sich vor allem in den Missionen des Story-Modus. Hier muss man, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, entweder besser sein als bestimmte Fahrer, oder aber den ersten Platz belegen. Das sorgt zwar nicht für Abwechslung, ist aber durch die Unberechenbarkeit der Rennen trotzdem spaßig. Da man selten das Gefühl hat, am eigenen Scheitern schuld zu sein, ist man eher dazu geneigt, einen weiteren Versuch zu wagen. Die Missionen haben einen gewissen Glückspielfaktor: Man möchte es wieder und wieder versuchen, bis man eine gute Runde erwischt. Hinzu kommen Zusatzherausforderungen, wie etwa das Ziel in einer bestimmten Zeit zu erreichen. Das verleiht den Missionen Wiederspielwert. Zudem gibt es Wertungen für Start, Driften und Ähnliches. Die Summe der Faktoren bestimmt dann, ob man etwa ein „perfektes“ oder nur ein „tolles“ Rennen gefahren ist. Eine wirkliche Bedeutung hat das allerdings nicht.

Oberflächliche Anpassungen

Ebenfalls eher unbedeutend sind die Werte der Fahrzeuge. Anders als in Mario Kart kann man sich diese nicht nach Belieben zusammenbasteln. Stattdessen ist jeder Charakter mit einem bestimmten fahrbaren Untersatz ausgestattet. Diese unterscheiden sich in den Faktoren Geschwindigkeit, Haftung, Beschleunigung und Drift. Im tatsächlichen Spiel fällt das aber kaum auf. Das ist vermutlich auch ganz gut so, weil die Werte einiger Charaktere einfach objektiv besser sind als andere. Zudem sind die Fahrzeuge wandelbar. So kann man sich im In-Game-Shop etwa eine Variation mit mehr Geschwindigkeit, aber weniger Haftung, Beschleunigung und Drift kaufen. Für alle, die noch mehr Individualisierung brauchen, gibt es Farbvarianten und Sticker. Diese sind aber rein kosmetischer Natur und zu Beginn ist die Auswahl dünn. Erweitern lässt sich das Sortiment in einer Art New-Game-Plus, wodurch man konstant fürs Spielen belohnt wird.

Ein Spiel mit Charakter

Über den Shop kann man außerdem zusätzliche Charaktere kaufen. Die meisten schließen sich einem aber World-of-Light-Style im Story-Modus an. Es gibt dabei keine Charakterklassen wie Leicht oder Schwer. Dafür hat jeder Charakter seine eigene besondere Fähigkeit. Mit Chocobo Dash kann der gelbe Vogel beispielsweise sich selbst und anderen einen Boost verpassen. Das ist schön und gut. Nur hat Chocobo-Mädchen Camilla quasi dieselbe Fähigkeit. Viele Fähigkeiten ähneln sich – was die Bezeichnung „besonders“ irgendwie widerlegt. Manche Fähigkeiten wie die des plumpen Vogels Clair, der sich einfach unsichtbar macht, haben zudem weniger Nutzen als andere.

Es gibt eine wesentlich kleinere Fahrerriege als in Mario Kart. Um die fehlenden Plätze wieder gut zu machen, hat deshalb jede Figur genug Persönlichkeit für zwei. Es gibt keine Metall- und Babyklone. Obwohl es drei Chocobos gibt, hat jeder ein einzigartiges Design und Charakter.

Cowboy Funk

Man hört ihn Pfeifen und schon steht er da: Rennfahrer X, der geheimnisvolle Mogry, der (selbsternannte) große Held der Geschichte. Er unterstützt nicht

Im Verlauf des Spiels wird man immer wieder mit Coupons belohnt. Mit denen kann man im In-Game-Shop beispielsweise Farbvariationen kaufen.

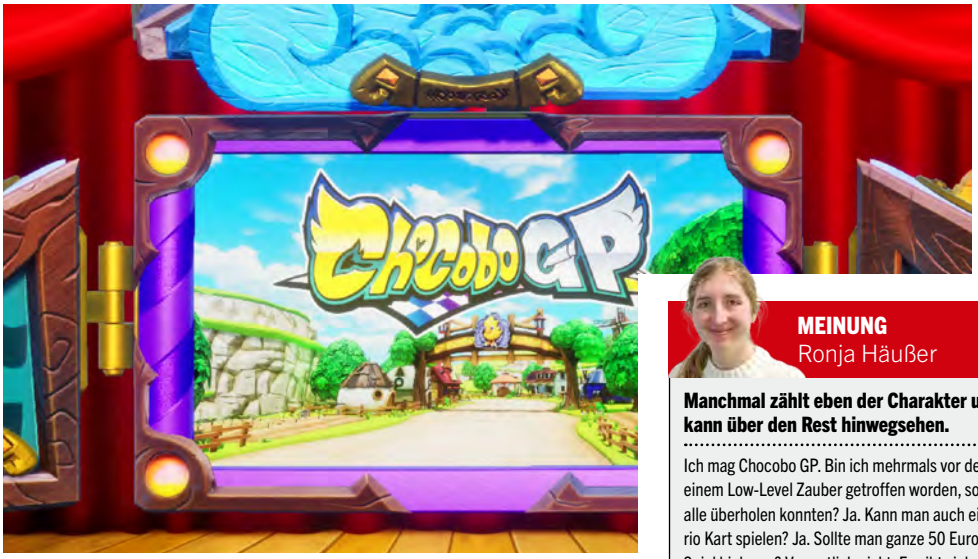
Beim Zeitfahren geht es selbstverständlich darum, immer neue Bestzeiten festzulegen und sich dabei mit anderen auf der Rangliste zu messen.

nur unsere Truppe, wenn sie in Schwierigkeiten gerät, er ist auch der Veranstalter eines Turniers. Wer auch immer das große Rennen am Ende gewinnt, wird einen Herzenswunsch erfüllt bekommen. Da kann der gierige Mogry Atla natürlich nicht Nein sagen und macht sich zusammen mit seinem treuen Begleiter Chocobo auf, die Chocobo-Farm zu verlassen. Auf dem Weg treffen sie dann auf viele andere Kart-Fans – jeder abgedrehter als der nächste.

Die Kampagne ist viel zu kurz für große Twists und tiefe Charakterstudien, aber dankenswerterweise war das den Entwicklern bewusst. Der Plot ist simpel und es werden so ziemlich alle Klischees abgeklappert. Nur nimmt sich die Handlung dabei so wenig ernst, dass sie gleichzeitig unberechenbar ist. Nichts ergibt wirklich Sinn, aber das macht es gerade so unfassbar spaßig. Die Dialoge sind lustig und stellenweise überraschend direkt. Kurz gesagt: Es ist genau die Art von bescheuert, die man manchmal braucht. Hinzu kommt ein fast schon A-Listen-Cast, wenn es um die englische Synchronisation geht. In Chocobo GP finden sich nämlich unter anderem die Stimmen von Catherine (FE: Three Houses), Revali (Zelda: Breath of the Wild), Shantae und Phoenix Wright. Wenig überraschend also, dass die Vertonung ziemlich gut ist.

Chocobo, Camilla and Camilla's Pa, ...

Ebenfalls Musik für die Ohren ist, nun ja, die Musik des Spiels. Das mag daran liegen, dass ein Großteil aus der Square-Enix-Musik-Schatzkammer voller Nobuo-Uematsu-Gold stammt. Die eigens für das Spiel komponierten Titel sind ebenfalls nett anzuhören. Der Menü-Song geht besonders ins Ohr. Die Präsentation ist ebenso ansprechend, auch wenn das Spiel nicht mit den schönsten Switch-Titeln (wie eben Mario Kart 8 Deluxe) mithalten kann. Das niedliche und cartoon-artige Design passt aber gut zu der Atmosphäre, die an animierte Kinderserien erinnert. Die Animationen der Figuren sind zudem gelungen und ausdrucksstark, was das Spiel noch charmanter macht.



Die Episoden der Geschichte werden – passend zu der kompakten Kampagne – allesamt in einer Art digitalem Animationstheaterkasten präsentiert.

Goldene Gans

Nun stellt sich aber die Frage, ob es 50-Euro-charmant ist. Neben Story- und „Klassik"-Modus gibt es noch Zeitfahren und Angepasstes Rennen. Letztere bieten genau, was der Titel verspricht und sie sind ebenfalls mit geteiltem Joy-Con spielbar. Was wir im Rahmen der Wertung noch nicht beurteilen können, sind die Online-Modi. Vor allem geht es dabei um den namensgebenden Grand Prix. Hier sollen in einer Online-Lobby 64 Spieler um den Titel des ultimativen Champions kämpfen. Teil dieses Modus sind Saison-Events, die in einem Zwei-Monats-Rhythmus stattfinden und bei denen Zusatz-Belohnungen erlangt werden können. Zu diesen Belohnungen zählt beispielsweise die In-Game-Währung Gil, die nicht auf anderem Weg zu erhalten ist. Mehr Gil kann man gewinnen, indem man sich mit im eShop erworbenen Mithril einen Preispass kauft. Ebenfalls Teil des Preispasses sind Zusatzcharaktere wie Cloud Strife (Final Fantasy VII) und Squall Leonhart (Final Fantasy VIII). Aktuell ist nicht abzuschätzen, welche Werte die Fahrzeuge dieser Charaktere haben und wofür man Gil sonst noch ausgeben kann. Deswegen ist schwer zu sagen, ob das Spiel Pay-to-Win-Komponenten enthalten wird. Ebenfalls bis zum offiziellen Release unklar ist, wie die angekündigte Lite-Version zu bewerten ist. Sie soll eine Deluxe-Demoversion des Spieles darstellen, über die man Grand Prix, lokalen Multiplayer und auch den Prolog des Story-Modus ausprobieren kann. Für den lokalen Multiplayer muss allerdings zumindest eine Person die Vollversion besitzen. Zum Zeitpunkt der Heftproduktion gibt es noch keine Spur besagter Lite-Version im eShop. Laut Square Enix soll sie aber kostenlos sein.

Kükeriki

Unser Eindruck von Chocobo GP ist ähnlich zu dem von vor zwanzig Jahren. Das Spiel ist kein Mario Kart, das gilt im Guten wie im Schlechten. Wie viele Spiele, die sich mit Nintendos Bestsellern messen wollen, schafft es das gelbe Küken nicht, so triumphierend zu krähen wie der große Hahn. Es hat nicht das feingetunte Gameplay, nicht die Vielfalt an einzigartigen, kompetent designten Strecken und auch nicht den Multiplayer-Appeal, aber es hat trotzdem etwas. Chocobo GP ist bei weitem nicht perfekt, aber es ist charmant. Dieser Charme zeigt sich vor allem in der Präsentation, den völlig übertriebenen Charakteren und dem abgedrehten Ton der Handlung. Auch wenn Chocobo GP vielleicht nicht aufs Treppchen der Kart-Größen kommt, hat es sich zumindest eine Teilnehmer-Urkunde verdient. ■ **Ronja Häußer**

MEINUNG
Ronja Häußer

Manchmal zählt eben der Charakter und man kann über den Rest hinwegsehen.

Ich mag Chocobo GP. Bin ich mehrmals vor dem Ziel von einem Low-Level Zauber getroffen worden, sodass mich alle überholen konnten? Ja. Kann man auch einfach Mario Kart spielen? Ja. Sollte man ganze 50 Euro für das Spiel hinlegen? Vermutlich nicht. Es gibt viel, das objektiv gegen Chocobo GP spricht, aber ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass ich keinen Spaß beim Spielen gehabt hätte. Die Charaktere wechseln mit einer beachtlichen Geschwindigkeit zwischen billigen Witzen und Existenzkrise. Die Autoren haben augenscheinlich einfach das aufgeschrieben, worauf sie Lust hatten. Die Musik könnte aus einer japanischen Fernsehwerbung kommen. Und das ist super. Es ist bei weitem kein perfektes Spiel, aber es hat mich konstant zum Lächeln gebracht. Und manchmal reicht das.

Infos

Termin:	10. März 2022
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	SquareEnix
Entwickler:	SquareEnix
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unberechenbarkeit sorgt für Abwechslung
- ✚ Weckt das „Noch-eine-Runde"-Syndrom
- ✚ Wiederspielwert
- ✚ Beständige Belohnungen für Fortschritt
- ✚ Vielfalt an einprägsamen Charakteren
- ✚ Handlung, die perfekt zur Kampagne passt
- ✚ Amüsante Dialoge
- ✚ Sehr gute Synchronisation
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Ansprechende Präsentation
- ➖ Wenig Einfluss auf das gewählte Fahrzeug
- ➖ Unangenehme Single-Joy-Con-Steuerung
- ➖ Fehlende Präzision
- ➖ Unhandliches Driften
- ➖ Kaum entrinnbare Zauber
- ➖ Hoher Zufallsfaktor
- ➖ Wenige, einfallslose, kurze Strecken
- ➖ „Besondere" Fähigkeiten sind nicht sehr besonders

Wertung

6

Braucht Stützräder, ist aber trotz seiner Schwächen sehr charmant.

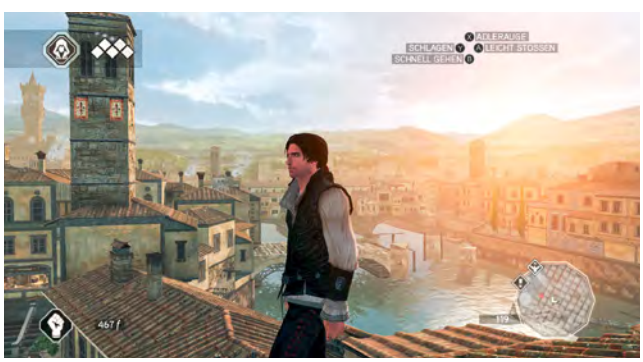
ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION

In der Collection stecken der drei der besten Spiele der ganzen Serie, obendrauf bietet die Sammlung mit Embers und Lineage zwei Kurzfilme aus dem Assassinen-Kosmos.

Assassin's Creed ist eine verhältnismäßig junge, aber immens bekannte, von Erfolg gekrönte und vor allem umfangreiche Reihe. Das Ubisoft-Action-Adventure feierte seine Premiere 2007, die in der Ezio Collection enthaltenen Titel Assassin's Creed 2, Assassin's Creed Brotherhood und Assassin's Creed Revelations kamen 2009, 2010 und 2011 auf den Markt. Ihre Storys bauen chronologisch aufeinander auf und die drei Vergangenheitstrips haben gemein, dass ihr den Assassinen Ezio verkörpert – deshalb bot sich die Veröffentlichung einer Collection unter dessen Namen natürlich an. Unter vielen Fans gelten diese Abenteuer als die besten der ganzen Reihe. Spielerisch ist das Trio dem Erstling näher als den aktuellen, modernen Vertretern wie Odyssey und Valhalla, bei denen ihr eine riesige Open World bereist und mehr Rollenspielelemente geboten bekommt. In der Ezio Collection hingegen sind „nur" große Städte eure Spielwiese. Kampf- und Klettersystem sind noch etwas grobschlächtiger als heute üblich, aber im Großen und Ganzen funktioniert alles, wie es soll, auch auf Nintendo Switch. Zur Geschichte nur noch ein paar Worte: Im uralten Konflikt Templer (böse) gegen Assassinen (gut) sinnt ihr als Ezio Rache an den Templern, die eure Familie ins Unglück gestürzt haben. Im Gewand der Assassinen klettert und meuchelt ihr euch durch Haupt- und Nebenmissionen, verbessert Fähigkeiten und Ausrüstung und erlebt den ein oder anderen Twist in der Erzählung. Kurz: Mit den drei Spielen werdet ihr auch heute noch seht gut unterhalten.

Gute Ideen, schlechte Ideen

Für die Switch-Umsetzung hat Ubisoft einige gute Entscheidungen getroffen – zum Beispiel, dass es sich dabei um echte



Mit den riesigen Gebieten in den aktuellen Serienteilen sind die Schauplätze in der Collection nicht zu vergleichen (hier AC 2). Zu tun gibt es trotzdem jede Menge.

Der Start der Collection mit Assassin's Creed 2 wartet mit einem ganz besonderen Tutorial auf, in dem euer Held gerade erst geboren wurde.

In Brotherhood müsst ihr gleich zu Beginn des Abenteuers eine Invasion eurer Heimat unterbinden.

Portierungen handelt und nicht um Cloud-Versionen! Aber auch abseits von diesem wichtigen Punkt haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht, wenn auch mit Einschränkungen. Die Spiele laufen stabil und sehen gut aus, abgesehen von den gruseligen Augen der Charaktermodelle, bei denen die Pupillen manchmal sogar durch die Lider clippen. Touch-Steuerung in Menüs wird unterstützt, funktioniert aber nicht die ganze Zeit über reibungslos – mit der Button-Kontrolle klappt alles zuverlässiger. Dass zunächst nur Assassin's Creed 2 heruntergeladen wird, ist eine gute Entscheidung, denn so könnt ihr mit dem ersten Titel der Trilogie anfangen, ohne gleich Platz für alle Inhalte eurer Speicherkarte freischaufeln zu müssen. Die Kurzfilme im Paket sind ein netter Bonus, jedoch mit mieser Umsetzung: Es gibt keinerlei Option zum Pausieren, Vor- oder Zurückspulen, und, wenn sich der Bildschirmschoner oder Timer der Konsole einschaltet, verpasst ihr natürlich was. Schaut also zunächst in den Konsoleneinstellungen, ob ihr die Sleep-Funktion aktiviert ist. Ebenfalls ärgerlich: Ihr müsst zwangsläufig ein (kostenloses) Club-Ubisoft-Konto eröffnen, um das Spiel zu starten. Alle Mehrspielerinhalte, die einst in den Titeln enthalten waren, fehlen in der Collection, das ist aber nicht nur bei der Switch-Fassung der Fall. Dafür sind alle je veröffentlichten DLCs an Bord.

Assassinen-Ehre

Ansonsten sind wir ein paar Bugs über den Weg gelaufen, jedoch ist schwer zu sagen, ob es sich dabei um Portierungs- oder Switch-spezifische Probleme handelt oder um Fehler, die bereits in den Ursprungsspielen enthalten waren. Gleich beim ersten Rennen in Brotherhood etwa starteten wir weit weg von unserem Konkurrenten, was die Aufgabe schwerer machte, als es wohl eigentlich der Fall sein sollte. Bei jedem Misserfolg wartete eine Ladezeit, aber nach ein paar Versuchen konnten wir die Mission dann doch erfolgreich abschließen.

Fans der Serie erhalten mit der Ezio Collection eine ordentliche Umsetzung von drei sehr umfangreichen und unterhaltsamen Action-Adventures, die eine vielleicht nicht immer logische, aber dennoch unterhaltsame Geschichte erzählen. Dass das erste Assassin's Creed (bislang) nicht auf Switch zur Verfügung steht, ist schade und erschwert minimal den Einstieg in die Trilogie, aber der Ezio-Story in der übergreifenden Geschichte kann man auch ohne jegliche Vorkenntnisse folgen.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Ein gutes Assassinen-Gesamtpaket mit ein paar ärgerlichen Mängeln

Vielleicht bin ich nach Pokémon und Dynasty Warriors auch einfach zu milde, wenn ich sage: Assassin's Creed sieht gut aus auf der Switch! Ja, ich weiß, die Spiele sind jetzt schon über zehn Jahre alt (wie die Zeit vergeht ...) und Edel-Grafik auf dem Level eines Kirby oder 3D-Mario ist nicht drin, aber ich bin zufrieden. Die drei Ezio-Abenteuer mochte schon damals, mein Liebling wird aber Unity mit seinem Setting während der Französischen Revolution bleiben (das die meisten AC-Fans hassen, wie ich mir habe sagen lassen). Mit der aktuellen Open-World-RPG-Struktur der Spiele kann ich mich hingegen nicht anfreunden, dafür bin ich doch zu sehr Stealth-Fan. Gut möglich übrigens, dass demnächst auch die neuen Teile der Serie für die Switch anstehen, wenn auch nur als Cloud-Variante. Zumindest in Japan kann man Assassin's Creed: Odyssey auf diese Weise spielen. Warum das nicht auch hierzulande geht? Das weiß wohl nur Ubisoft.

Infos

Termin:	17. Februar 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

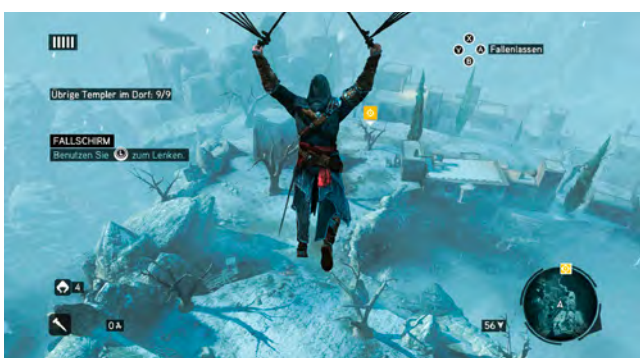
Pro & Contra

- ✚ Drei zusammenhängende, große und spaßige Abenteuer
- ✚ Ordentliche Optik, läuft flüssig
- ✚ Ladezeiten überschaubar
- ✚ HD-Rumble und Touch-Kontrolle (im Menü) unterstützt
- ✚ Mit Bonus-Content
- ➖ Klettern heute wie damals manchmal frustrierend
- ➖ Filme lassen sich nicht pausieren oder spulen
- ➖ Ein paar Bugs und Glitches

Wertung

8

Großes und unterhaltsames Spiele-Paket mit marginalen Alterserscheinungen



Ein Assassine hat jede Menge coole Ausrüstung im Gepäck. Zum Beispiel einen praktischen Fallschirm! Hier im Bild: Assassin's Creed Revelations.

Die Kämpfe in den Spielen der Collection sind deutlich simpler als bei aktuellen Teilen der Reihe. Assassine Ezio ist rasch beinahe übermächtig.

KINGDOM HEARTS INTEGRUM MASTERPIECE COLLECTION

Freud und Leid liegen manchmal so nahe beieinander. Fast alle Kingdom-Hearts-Spiele gibt es jetzt auch auf Switch. Hurra! Allerdings nur über die Cloud. Oh weia.

Auf diesen zwei Seiten soll es in erster Linie um die Umsetzung der Kingdom-Hearts-Spiele auf Nintendo Switch gehen. Eine Zusammenfassung aller Inhalte würde den Umfang dieser zwei Seiten schlichtweg sprengen. Deshalb nur die groben Eckpunkte: Die (Haupt-)Spiele der Reihe sind Action-RPGS, bei denen Held Sora auf allerlei Disney-Helden sowie Charaktere aus bekannten Square-Enix-Reihen trifft. Die verschiedenen Welten sind thematisch an die jeweiligen Marken angelehnt (etwa Fluch der Karibik, Rapunzel, Final Fantasy und so weiter), die Geschichte dahinter findet sich aber in keinem Comic oder Animationsfilm, sie wurde eigens für die Spiele verfasst – außerdem tauchen Figuren auf, die nur für die Action-RPGs ersonnen wurden. Die Spiele vereinen gekonnt die Universen von Disney und Square Enix, erzählen eine komplexe, rührende Geschichte und warten mit spaßigem Gameplay auf. Kein Wunder also, dass sich nicht nur ein Teil der riesigen Fan-Gemeinde sowie Zocker allgemein seit Langem wünschen, dass die KH-Serie endlich vollumfänglich auf der Switch angeboten wird. Nun ist es soweit, aber wie wir aus zahlreichen Märchen gelernt haben, sollte man bei der Wunschformulierung sehr vorsichtig sein. Denn anstatt Portierungen auf Nintendos Hardware zu erleben, kommen Interessierte lediglich in den „Genuss“ von Cloud-Umsetzungen der Reihe. Und damit ist nicht der gleichnamige Final-Fantasy-Held gemeint, sondern die Technologie, bei der Games direkt auf die Hardware des Käufers gestreamt werden. Kein Download nötig – allerdings braucht es eine permanente, einigermaßen schnelle und dabei stabile Internetverbindung, um die Abenteuer zu zocken. Das hat kaum Vor-, dafür aber zahlreiche Nachteile.

Ein Wortsalat, bitte

Wir besprechen hier die Komplett-Edition Integrum Masterpiece, in der folgende Spiele, beziehungsweise Inhalte stecken – dazu gleich mehr, und Achtung, es wird kompliziert: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts re:Chain of Memories, Kingdom Hearts

Wenn das Netzwerk zu ausgelastet ist, sinkt die Qualität des Streams. Dann tauchen mehr Artefakte auf und alles wird unschärfer.

Wenn es gut läuft, vergisst man manchmal sogar, dass es sich um ein Cloud-Spiel handelt. Aber eigentlich sollte es eben immer gut laufen.

Manche Spiele sind nur in Form von aneinandergereihten Zwischensequenzen in der Collection enthalten, hier im Bild etwa 358/2 Days.

Die Qualität der Spiele an sich steht außer Frage. Das aktive, spaßige Kampfsystem, die launige Story, die coolen Figuren – kein Grund zu meckern.

358/2 Days, Kingdom Hearts 2, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Kingdom Hearts re:Coded, Kingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue, Kingdom Hearts: Birth by Sleep 02. A Fragmentary Passage und Kingdom Hearts 3. Ihr könnt die Pakete aber auch einzeln kaufen, das sind dann drei Stück: Kingdom Hearts 1 mit Konsorten, Kingdom Hearts 2 mit Anhang und Kingdom Hearts 3. In der Integrum Masterpiece Collection als Ganzes steckt also beinahe alles drin, was die Kultreihe Kingdom Hearts zu bieten hat, das sind hunderte Stunden Unterhaltung. Jedoch: Davon ist nicht alles spielbar. Kingdom Hearts 358/2 Days und Kingdom Hearts re:Coded, ehemals DS- und Handy-Abenteuer, bestehen nur aus Zwischensequenzen an einem Stück. Ihr könnt also die Story anschauen, aber die Spiele drumherum nicht auf der Switch nicht zocken. Vermutlich war die Umsetzung des Gameplays zu aufwendig. Und dass Kingdom Hearts nur als Cloud-Collection auf der Switch existiert, dürfte ebenfalls mit dem Ziel zusammenhängen, Mühe zu sparen. Rein technisch sollten richtige Portierungen kein Problem für die Hardware sein, Kingdom Hearts 3 hätte wahrscheinlich optisch abgespeckt werden müssen, aber in einer Welt, in der The Witcher 3 auf der Switch läuft, ist das keine Unmöglichkeit.

Des Königs neue Kleider

Die Cloud-Versionen der Kingdom-Hearts-Spiele leiden unter all den Makeln, die Cloud-Umsetzungen auf der Switch seit ihrer Geburt begleiten. Wir sind es zwar leid, müssen sie aber ein weiteres Mal aufzählen: Es besteht Eingabeverzögerung, die Grafik ist schlecht aufgelöst, der Ton bisweilen asynchron, wenn ihr die Verbindung zum Internet verliert oder die Konsole beiseite legt, fliegt ihr aus dem Spiel. Fairerweise müssen wir aber auch sagen: Ein kurzer Wechsel ins Konsolenmenü wirft euch nicht aus der Action und Warteschlangen begegneten uns nicht. Außerdem hatten wir Zeiten, an denen weder Lag noch ein unscharfes Bild störten. Wenn aber viele Spieler gleichzeitig Soras Abenteuer starten, kommen die Server an ihre Grenzen und es kommt zu einem massiven Downgrade. Die Spiele sind klasse, aber die Form der Darbietung so maximal kundenunfreundlich, dass eine bessere Wertung leider außer Frage steht. Wie schön es hätte sein können: Das Mega-Paket Kingdom Hearts, eine Serie, prädestiniert für eine Switch-Umsetzung, endlich als wunschlos-glücklich-Collection für Nintendo-Fans. Doch die Realität sieht anders aus.

Katharina Pache

Die zahlreichen Disney-Figuren samt entsprechender Spielwelten sind eine tolle Sache für Fans.

MEINUNG
Katharina Pache

Schade: Die extrem beliebte Reihe hätte eine bessere Umsetzung verdient.

Zocken über die Cloud ist auf der Switch oft eine einzige Qual. Selbst bei Hitman 3, das in meinem Fall noch die beste Performance ablieferte, würde ich sofort empfehlen, bei Möglichkeit lieber jede andere Fassung zu kaufen und zu spielen. Kingdom Hearts läuft unter den gleichen Bedingungen immerhin besser als Guardians of the Galaxy. Trotzdem nervt es, immer wieder mit Ruckeln und hässliche Artefakten rechnen zu müssen, das ist einfach kein entspanntes Spielen. So, und ich habe noch ein Hühnchen zu rupfen mit den Personen, die für die Titel der Spiele zuständig sind. Was zum Teufel? Lukas als großer Serien-Fan hat mir vergeblich zu erläutern versucht, wieso die Spiele und Spin-Offs und Remakes so unglaublich bescheuerte Namen tragen. Als Fan blickt man da vielleicht durch, aber diese Kollektion soll ja auch Interessierte ansprechen, die keine drölf Semester Kingdom-Heartologie studiert haben? Und was ist eigentlich ein Integrum?

Infos

Termin:	10. Februar 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 100 Euro (auch in Einzelpaketen erhältlich)

Pro & Contra

- ✚ Unglaublich viel Inhalt
- ✚ Wunderbare Videospielmärchen
- ✚ Fast alles drin, was die Serie hergibt
- ➖ Permanente Internetverbindung nötig
- ➖ Miese Optik bei ausgelasteten Servern
- ➖ Zwei Spiele nur als Zwischensequenzen enthalten
- ➖ Bisweilen asychroner Sound, Eingabeverzögerung
- ➖ Für Neulinge sehr verwirrende Präsentation

Wertung

6

Eine grandiose Collection, dargeboten als enttäuschende Cloud-Umsetzung.

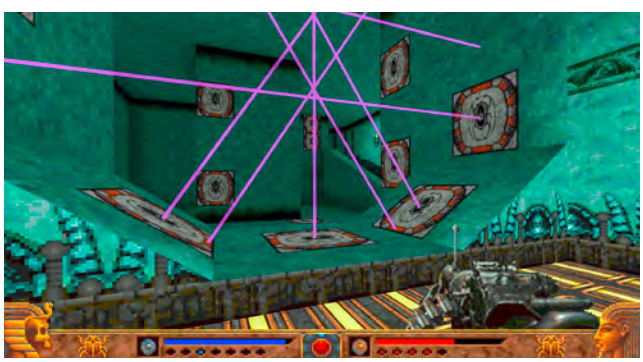
POWERSLAVE EXHUMED

Auf Sega Saturn und Playstation galt Powerslave lange Zeit als Geheimtipp. Nun gibt's den Retro-Shooter endlich als anständige Neuauflage, die erstmals beide Fassungen vereint.

Es ist keine Schande, wenn ihr Powerslave damals verpasst habt. Als der ungewöhnliche Shooter im Jahr 1996 für Sega Saturn erschien, flog er bei vielen Spielern unter dem Radar. Schließlich waren Quake und Duke Nukem 3D gerade in aller Munde! Auch die spätere Playstation-Umsetzung war kein Hit. Hierzulande wurde das Spiel unter dem Titel „Exhumed" veröffentlicht, das gilt auch für die umstrittene PC-Version, die für noch mehr Verwirrung sorgte. Denn die sah zwar aus wie die Konsolenversionen, unterschied sich inhaltlich aber stark. Auf dem PC war das Spiel ein linearer Shooter im Stil von Doom. Auf den Konsolen dagegen war Powerslave ein anderes, ein besonderes Spiel. Eines, das ihr nun als überraschend gutes Remaster nachholen könnt.

Ein Spiel vor seiner Zeit

Powerslave wird oft nachgesagt, einer der ersten Metroidvania-Shooter überhaupt zu sein. Im Grunde stimmt das, auch wenn ihr natürlich kein Meisterstück wie Metroid Prime erwarten solltet. Das Shooter-Abenteuer entführt euch in ein unverbrauchtes ägyptisches Setting, in dem ihr Tempel, Gräber, Minen, Täler und einiges mehr erkundet. Das Spiel ist klassisch in Levels unterteilt, die ihr aber mithilfe einer Übersichtskarte ansteuert und teilweise sogar mehrfach besucht. Denn in manchen Levels findet ihr wichtige Power Ups, mit denen ihr anfangs unzugängliche Bereiche erkunden und damit neue Ausgänge erreichen könnt. Diese Upgrades lassen euch beispielsweise höher springen, länger tauchen oder lässig über Abgründe schweben. Außerdem könnt ihr fünf zusätzliche Erweiterungen für euren Lebensbalken finden, die ihr vor allem in den späteren Abschnitten bitter nötig haben werdet. Powerslave bietet außerdem zwei Endsequenzen. Für das gute



Gegen Spielende wechselt das Setting in einen Sci-Fi-Stil, außerdem kommen hier tödliche Laserfallen hinzu, die unsere Geduld auf eine harte Probe stellen.

Unser treues Kamel bringt uns in bereits besuchte Levels zurück. Das Reiseziel wählen wir auf einer Karte aus, ein wenig Backtracking fällt aber trotzdem an.

Die blitzschnellen Katzenwesen teleportieren sich gerne hinter uns. Wir erledigen die Bande mit unseren magischen Ringen.

Finale müsst ihr in mehrere Levels zurückkehren und dort Teile eines Transmitters einsammeln. Je nach Spielweise ist man dafür sechs bis zehn Stunden beschäftigt.

Robuster Retro-Shooter

Auch wenn Powerslave aus dem Metroidvania-Konzept nur das Nötigste rausholt, ist die Richtung unverkennbar: Das ist kein simpler Shooter mehr. Dafür sprechen auch die zahlreichen Sprungeinlagen, denn viele Bereiche strotzen vor Plattformen und vertikalen Elementen. Der Rest spielt sich dafür deutlich klassischer: Ihr erkundet clever verschachtelte Levels, sammelt Schlüssel, aktiviert Schalter, weicht Fallen aus, ballert Feinde über den Haufen und versucht den nächsten Ausgang zu erreichen. Zu eurem Arsenal zählen ein Maschinengewehr und eine Pistole, aber auch magische Ringe, Fantasy-Granaten oder ein Zauberstab, der zielsuchende Schlangen verschießt. Die Waffen lassen sich zwar nicht upgraden und wirken heute unspektakulär, bleiben aber bis zum Spielende nützlich. Das Munitionssystem erfordert Umgewöhnung: Ihr sammelt keine Patronen auf, sondern Energiekugeln, die nur eure ausgewählte Waffe aufladen – ihr müsst also ständig durchwechseln, um keine Munition zu vergeuden. Die Gegner passen prima ins Setting, ihr kämpft gegen Mumien, Anubis-Monster, Heuschrecken und am Ende sogar gegen insektenartige Aliens. Die KI ist für die damalige Zeit typisch doof, doch das gleichen die Gegner mit hohem Schaden wieder aus. Damit kein Frust aufkommt, bietet die Neuauflage auch ein (optionales) Checkpoint-System. Prima!

Playstation und Saturn vereint

Die Remaster-Spezialisten von Nightdive Studios bringen wieder ihre bewährte Kex-Engine zum Einsatz. Grafisch erwartet euch ein geschärfter, ansonsten aber völlig veralteter Retro-Stil mit pixeligen 2D-Sprites, simplen Texturen und blassen Effekten. Dafür läuft das Spiel selbst im Handheld-Modus schön flüssig. Stimmungsvolle Beleuchtung und flotte Musikuntermalung sorgen außerdem immer noch für Atmosphäre, sofern man sich auf das Retro-Feeling einlassen kann.

Das Highlight der Neuauflage betrifft aber den Inhalt: Powerslave Exhumed basiert zwar größtenteils auf der Sega-Saturn-Version, enthält aber auch einige Levelabschnitte und Verfeinerungen aus der Playstation-Fassung. Es wurde sogar ein Gegnertyp aus der Sony-Version übernommen! Damit bekommt ihr hier die beste und vollständigste aller Fassungen, ein Mix beider Versionen, der sich obendrein immer noch erstaunlich gut spielt. So müssen Neuauflagen sein! **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

Tolle Ehrenrunde für einen unterschätzten Klassiker, der auch heute noch Laune macht.

Ich zähle zu denen, die Powerslave damals verpasst haben, auch in den Jahren danach hat es mich nie wirklich gereizt. Darum bin ich ohne große Hoffnungen an die Neuauflage rangegangen – und habe sie an einem Wochenende komplett durchgespielt. Das hat richtig Spaß gemacht! Natürlich ist die Grafik veraltet und die Action wirkt selbst im Vergleich zu einem Turok mächtig angestaubt. Stellt euch auch darauf ein, dass ihr vielleicht mal ein paar Minuten durch die Levels irrt, bis ihr den nächsten Schalter oder Schlüssel gefunden habt. Aber das alles versteht sich bei einem 26 Jahre alten Shooter praktisch von selbst. Für mich war das Remaster jedenfalls eine tolle Überraschung: Die Neuauflage spielt sich rund, das Ägypten-Setting ist immer noch cool, das Leveldesign motiviert und die Metroidvania-Einflüsse heben es deutlich von anderen Shooter aus der Ära ab. Egal ob ihr das originale Powerslave also schon kennt oder es jetzt zum ersten Mal erlebt: Diese Neuauflage ist ihr Geld wert.

Infos

Termin:	10. Februar 2022
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nightdive Studios
Entwickler:	Nightdive Studios, Lobotomy Software
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 17 Euro

Pro & Contra

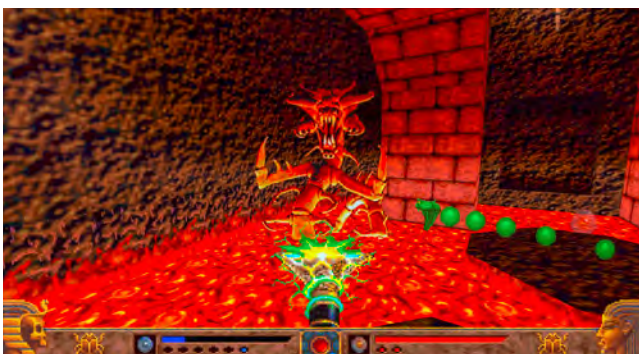
- ✚ Gelungenes Leveldesign
- ✚ Saturn- und Playstation-Fassung erstmals vereint
- ✚ Cooles Ägypten-Setting
- ✚ Leichte Metroidvania-Elemente
- ✚ Optionale Checkpoints
- ➖ Grafisch nur geringfügig verbessert
- ➖ Sehr wenig Spielerführung
- ➖ Kein freies Speichern innerhalb der Levels

Wertung

8

In Würde gealterter Retro-Geheimtipp, der sich als Remaster besser spielt denn je.

Auch gelegentliche Tauchgänge stehen auf dem Programm. Für einen Shooter aus der Zeit bot Powerslave ungewöhnlich viel Erkundung.



Die Action ist nicht mehr ganz zeitgemäß, besonders die große Hitbox des Spielers irritiert. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber an das schnelle Retro-Spielgefühl.

Prügeln wie in den 90er-Jahren: River City Girls Zero entführt euch in gute, alte SNES-Zeiten.

Nekketsu Kōha Kunio-kun. Auf Deutsch: Leidenschaftlicher Schlägertyp Kunio. Dieser Titel dürfte den Wenigsten etwas sagen. Wir müssen aber ein wenig ausholen, um die Herkunft von River City Girls Zero zu erklären, und dabei kommen wir um das japanische Spiel mit dem seltsamen Namen nicht herum. Es erschien schon 1986 in Japan für Arcade-Automaten und wurde von einem gewissen Yoshihisa Kishimoto ersonnen. Der sollte eine Fortsetzung zum Prügelspiel entwickeln, was er auch tat – daraus wurde nicht Nekketsu Kōha Kunio-kun 2, sondern Double Dragon, eine Sidescroll-Brawler-Kultreihe. Wir bewegen uns also in den Anfangstagen eines beliebten Genres, und River City Girls Zero bedient die gleiche Nische. Nekketsu Kōha Kunio-kun bekam einige Spin-offs und richtige Fortsetzungen, eine davon mit dem Namen Shin Nekketsu Kōha: Kunio-tachi no Banka. Sie wurde 1994 exklusiv in Japan für Super Famicom veröffentlicht. Und genau dieses Spiel steckt hinter River Girls Zero!

Schläger und Schönheiten

Das Alter merkt man dem Prügelspiel natürlich an, es handelt sich um ein Remaster, nicht um ein Remake. Die vier Protagonisten erstrahlen dementsprechend in der klassischen SNES-Farbpalette und das Bildformat ist in 4:3 gehalten. Ihr könnt auf der Switch auch auf 16:9 umschalten, das verzerrt die Szenen aber hässlich. Eher uninspiriert auch die optionalen Grafiken, die ihr anstatt der schwarzen Balken seitlich einblenden könnt – am besten spielt es sich mit schwarzen Rändern und in 4:3, wahlweise mit Interlace-Filter für den Röhrenbildschirm-Look. Sehr schön ist das neue Anime-Intro im 90er-Jahre-Stil sowie die zusätzlichen Manga-Grafiken, in denen die Mädels Kyoko und Misako eine Cartridge des Originalspiels finden und versuchen, zum Laufen zu bringen. Logisch, dass die Optik im Spiel an sich heute keinen Blumentopf mehr gewinnt, aber mit aufgesetzter Retro-Sonnenbrille macht River City Girls Zero eine durchaus gute Figur. Die Animationen der Charaktere sind humorvoll, die Farben fröhlich und das Setting – eine japanische Großstadt – dürfte Nostalgikern und Anime-Fans das Herz wärmen.

Aber nicht nur in Sachen Grafik sind wir heute weiter als vor 28 Jahren. Das zeigt sich am Gameplay, das sich nicht unbedingt simpel, aber vergleichsweise altbacken anfühlt – ist ja auch kein Wunder. Ihr schlüpft in die Schuluniformen der beiden Schüler Kunio und Riki sowie deren genauso schlagfertigen Freundinnen Kyoko und Misako. Sobald ihr im Verlauf der Story alle vier beisammen habt, wechselt ihr per Schultertaste zwischen den Figuren. Geht einer eurer Recken zu Boden, müsst ihr ein Continue benutzen (von denen aber eine

Die Intro-Sequenz wurde neu gestaltet. Sie sieht zwar wirklich aus wie Anime in den 90ern, wurde aber anlässlich des Remasters produziert.

Es wird überraschend viel geredet in diesem Prügespiel. Deshalb ist es umso erfreulicher, dass River City Girls Zero über deutsche Texte verfügt.

Mit dem Tokio Tower im Hintergrund fahren wir Richtung Shinjuku – das hat wirklich Oldschool-Flair!

unbegrenzte Menge zur Verfügung steht) und den jeweiligen Abschnitt ein weiteres Mal in Angriff nehmen. Speicherpunkte gibt es zwar nicht, aber ein Passwortsystem, mit dem ihr an der Stelle weitermachen könnt, bei der ihr den Controller zuletzt weggelegt habt. Wahlweise steigt ein zweiter Spieler lokal mit ins Geschehen ein. Genretypisch erlebt ihr die Prügeleien aus der Seitenansicht, ihr schlagt, tretet, haltet und werft die Feinde, natürlich ist es auch legitim, einen am Boden liegenden Gegner weiter zu bearbeiten. Die Move-Anzahl ist lange nicht so hoch wie bei einem waschechten Beat 'em Up, es gibt aber ausreichend Möglichkeiten, sich zur Wehr zu setzen, inklusive Super-Attacken und Angriffe, bei denen ihr die Umgebung nutzt. Heute gewöhnungsbedürftig ist das fummelige Platzieren des Spielcharakters an der richtigen Stelle, um in Reichweite der Widersacher zu kommen, außerdem ist das Zocken mit den wackeligen Sticks der Joy-Cons manchmal arg unpräzise. Abgesehen von den Kämpfen, bei denen ihr erwartungsgemäß auch einige Bosse aufs Korn nehmt, düst ihr mit eurem Motorrad über japanische Highways. Auch dabei müsst ihr euch Angreifern erwehren, und diese Sequenzen können sich ganz schön ziehen. Außerdem steckt in River City Girls Zero überraschend viel Story: Riki und Kunio wurden irrtümlich für ein Verbrechen verhaftet, das sie nicht begangen haben. Die beiden brechen kurzerhand aus, holen ihre Mädchen ab und ziehen dann los, um herauszufinden, wer sie so aufs Kreuz gelegt hat – und natürlich, um Rache zu nehmen. Die Dialoge fallen dem Genre und der Zeit entsprechend aus, es geht viel um harte Jungs, Drohungen und coole Sprüche. Passt! Die Sprachausgabe (für die zusätzlichen Szenen, das Original hatte keine Synchro) lässt sich zwischen Englisch und Japanisch umstellen, Texte sind auch auf Deutsch vorhanden.

River City Girls Zero ist kein umfangreiches Spiel, ihr werdet zwischen zwei und vier Stunden für einen Durchgang benötigen. Damit liegt es in einem für diese Zeit typischen Rahmen. Außerdem sind die Umgebungen abwechslungsreich gestaltet. Trotz seiner Qualitäten ist das Prügelspiel allerdings nur für eine gewisse Klientel reizvoll, ihr solltet auf Retro-Brawler, SNES-Spiele und am besten auch die River-Girls-Serie stehen. Ärgerlich: Wir trafen auf einen Bug, der das Vorankommen bei einem Speicherpunkt unmöglich machte. Dank des Passwortsystems war das nicht so schlimm, aber trotzdem ärgerlich.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Zurück zu einfacheren Zeiten

Mit der Serie hatte ich bis jetzt kaum Berührungspunkte. Aber ich bin Manga-affin, deshalb erschien mir das Setting gleich vertraut und die Story rund um zwei Schlägerschüler mit ihren Freundinnen hat mich auch abgeholt. Ohne mich dabei vom Hocker zu hauen, klar, es geht halt um Halbstarke, die sich durch die Gegend prügeln, aber das passt einfach perfekt zum Retro-Charme dieses Remasters. Ich werde den Titel nur vermutlich nicht ein zweites Mal spielen; obwohl die Dialoge nicht den Löwenpart des Abenteuers einnehmen, habe ich keine Lust, sie ein weiteres Mal zu lesen, Wiederspielwert bietet River City Girls Zero auch nicht. Die drei Stunden mit Kunio und Freunden haben mich trotzdem gut unterhalten, nachdem ich mich mit dem Oldschool-Gameplay arrangieren konnte. Und hier noch ein wenig Sinnloswissen: Double Dragon 2 auf dem Game Boy war tatsächlich ein Port von Nekketsu Kōha Kunio-kun: Bangai Rantō Hen mit geänderten Sprites und nicht das „richtige" Arcade-Double-Dragon 2.

Infos

Termin:	15. Februar 2022
Genre:	Action
Hersteller:	Arc System Works
Entwickler:	WayForward
Sprache:	Japanisch, Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Ordentliche Menge an Moves
- Vier Spielfiguren zum Wechseln
- Mit lokalem Koop-Modus
- Faires Passwort- und Continue-System
- Fummelige Steuerung
- Motorradabschnitte ziehen sich teilweise
- Überschaubarer Umfang

Wertung

7

Gutes Remaster und stimmungsvoller Nostalgie-Trip für Fans des Genres und der Serie

Die Umgebungen sind erfreulich abwechslungsreich und teils interaktiv. Hier kämpfen wir auf einem fahrenden Riesenrad im Vergnügungspark.

Während wir anfangs noch andere Schüler vermöbeln, haben es später Yakuza auf uns abgesehen. Die bringen sogar Messer zum Faustkampf mit. Unerhört!

Vorsicht: Wenn ihr nur dem Namen nach über dieses Spiel urteilt, liegt ihr vermutlich falsch – zumindest teilweise. Denn der Untertitel Empires verrät, dass es sich beim neuen Streich von Koei Tecmo nicht um die übliche Schlachtplatte handelt, sondern um ein Spin-off. Hier metzelt ihr euch nicht von Mission zu Mission, Schlachtfeld zu Schlachtfeld und General zu General. Zwischendrin kümmert ihr euch nämlich um das Wohlergehen eures Reiches, werbt Offiziere an, kundschaftet die Nachbarn aus, unternehmt Spaziergänge und sorgt natürlich dafür, dass Geld in der Kriegskasse und Mahlzeiten in den Bäuchen eurer Untertanen keine Mangelware sind.

Lingling into battle goes

Das hört sich zunächst wahnsinnig anspruchsvoll und kompliziert an, ist es aber nicht zwangsläufig. Alle sechs Monate In-Game-Zeit legt ihr fest, welche Aufgaben ihr euch bis zum nächsten Kriegsrat vornehmen möchtet – etwa das Anwerben von vier Offizieren, eine Invasion des benachbarten Reiches und so weiter. In einem umfangreichen Menü erteilt ihr dann die Befehle, die euren Zielen zuträglich sind und freut euch, wenn die Kasse klingelt und euer Ansehen steigt. Solltet ihr die anvisierten Aufgaben nicht erfüllen, hat das keine gravierenden Auswirkungen. Im Tutorial-Bereich fehlen zwar Erklärungen zu Mechaniken, die abseits des Schlachtfelds relevant sind, aber nach einer Weile hat man auch als unerfahrener Anführer raus, was zu tun ist. Tatsächlich ist es überraschend befriedigend, die Verbesserungen im Reich oder des gewählten Helden (oder der Heldin) zu sehen, auch, wenn das nur ansteigende Zahlen in einem Menübildschirm sind.

Die Story ist vorhanden, aber für Personen ohne Kenntnisse der chinesischen Geschichte nicht einfach zu durchblicken. Empires ist zwar keinesfalls eine authentische, realitätsnahe Darstellung von China, aber man kommt einfach schnell durcheinander. Wo liegt Lingling gleich wieder? Und wer war nochmal Huang Gai? Das macht es etwas schwieriger, tiefer in die Erzählung einzutauchen, aber wer darauf Lust hat, dem wird durchaus eine Handlung geboten. Empires fährt mit diesem Prinzip in vielerlei Hinsicht recht gut – beim Strategiepart könnt ihr euch sehr

Ihr entscheidet, mit welchem Charakter ihr zu welcher Zeit in die Story einsteigt. Die Handlung basiert lose auf der Zeit der drei Reiche im alten China.

Die Verwaltung des Reichs geschieht über eine Menge Menüs. Die vielen Optionen wirken zunächst einschüchternd, das Vorgehen ist aber im Grunde simpel.

Durch die offene Welt von Dynasty Warriors 9 könnt ihr auch in Empires spazieren. Allerdings gibt es dazu keinen Grund – alles leer und langweilig.

Weder eure Mitstreiter noch eure Feinde sind sonderlich intelligent. Aber das Metzeln durch dümmliche Horden gehört irgendwie zum Serien-Feeling.

viel Gedanken machen, um das Maximum herauszuholen, müsst das aber nicht. Und die Kämpfe könnt ihr mit Hilfe der guten, alten Button-Mashing-Manier absolvieren, oder ihr heckt Pläne aus und werdet dann ein bisschen mehr gefordert. Dank sechs unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade lässt sich die Action noch weiter passend zu euren Bedürfnissen justieren.

Wenig Einsatz, großer Gewinn

Aber ein bisschen genauer wollen wir trotzdem noch auf die Auseinandersetzungen eingehen. Ihr steuert eure Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive durch die Landschaft und vermöbelt Regimenter von gegnerischen Soldaten. Theoretisch benötigt ihr lediglich den X- und Y-Button, denn die Angriffe lassen sich zu allerlei Kombos verbinden und einfache Krieger haben euch nichts entgegenzusetzen. Es gibt aber noch deutlich mehr Moves, Spezialangriffe über die Schultertaste zum Beispiel. Auch ohne großes Fingerverknoten und auswendig gelernte Kombinationen zaubert ihr eindrucksvolle Attacken auf den Bildschirm. Indem ihr Lager und Stützpunkte erobert, erhaltet ihr Zugriff auf Belagerungswaffen, die dann selbstständig die einzunehmende Festung ins Visier nehmen. Ab und zu legt ihr ein paar feindliche Generäle aufs Kreuz. Egal, ob ihr verteidigen oder erobern müsst: Am Ende einer Schlacht gilt es, den feindlichen Heerführer zu besiegen, um die Mission zum erfolgreichen Abschluss zu bringen. Das Musou-Rezept – so heißt das Genre, das Dynasty Warriors begründete – geht auch hier wieder auf und unterhält mit mehr oder weniger seichten Kämpfen und einem netten Verwaltungs-Part abseits der Action. Wollt ihr nur die Story mit einem Charakter abhaken, seid ihr in weniger als zehn Stunden fertig. Wer alles sehen will, kann mindestens vervierfachen.

Vielleicht habt ihr schon auf die Wertung geschielt und wundert euch – klingt doch alles ganz gut, wieso dann keine bessere Note? Ganz einfach: Die Technik trübt den Spaß an Empires massiv. Treppcheneffekte überall, Schatten und Vegetation, die ständig ins Bild ploppen, alles sieht unscharf und verwaschen aus, die Kamera ist nervös, Texturen sind bloß niedrig aufgelöste Flickenteppiche. Selbst das wäre noch zu verkraften, liefe das Spiel wenigstens flüssig. Trotz Mageroptik müsst ihr aber auch dort Abstriche machen. Empires stottert nicht nur in Zwischensequenzen, sondern auch massiv in Schlachten. Solltet ihr die Möglichkeit haben, das Spiel auf einer anderen Plattform zu erleben, solltet ihr das tun.

Katharina Pache

Anstatt auf Realismus zu setzen, trefft ihr viele schillernde Gestalten, viele davon Offiziere, also eure Freunde oder Feinde.

MEINUNG
Katharina Pache

Mit dieser Technik kommen das Spiel und ich nicht über Freundschaftslevel C hinaus.

Im Rahmen meines Jobs habe ich einige Warriors-Games gespielt, eine Leidenschaft für die Serie habe ich allerdings nicht. Es gibt aber natürlich viele Hardcore-Fans, und Liebhaber der Ableger-Reihe Empires im Besonderen. Einige davon sind vom neunten Teil unter anderem wegen des eingeschränkten Editors enttäuscht. Ich kann das nicht beurteilen, möchte euch diese Information aber nicht vorenthalten. Die Story mit all den Herrschern und Reichen und Intrigen ging weit entfernt an mir vorbei, hat mich aber nicht weiter gestört. Ich bin selbst davon überrascht, dass mich das Verwalten der Untertanen über die zig Menüs nicht gnadenlos gelangweilt hat. Und in regelmäßigen Abständen kann man sich ja dann auf dem Schlachtfeld austoben. Wäre also eigentlich ein nettes, wenn auch nischenorientiertes Action-Spiel mit Management-Elementen, sähe es nicht so furchtbar aus. Selbst die Open World von Pokémon-Legenden: Arceus ist schöner – und läuft flüssiger.

Infos

Termin:	15. Februar 2022
Genre:	Action
Hersteller:	Koei Tecmo Europe
Entwickler:	Koei Tecmo
Sprache:	Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spielt einen eigenen Charakter oder fertige Helden
- ✚ Zahlreiche Waffen und Kombomöglichkeiten
- ✚ Simple, aber motivierende Reich-Verwaltung
- ✚ Schlachten mit etwas mehr Taktik
- ➖ Technik hoffnungslos veraltet, hässliche Optik
- ➖ KI von Feinden und Freunden unterirdisch
- ➖ Open World zum Spazierengehen völlig langweilig
- ➖ Monotoner Spielablauf

Wertung

6

Repetitives Action-Game mit Management-Elementen und enttäuschender Technik

ZORYA: THE CELESTIAL SISTERS

Mit Zorya: The Celestial Sisters ist die Gamingwelt um ein wunderschönes Couch-Koop-Rätselspiel reicher geworden. Was ihr von dem Titel erwarten könnt, erfahrt ihr unserem Test.

Zorya: The Celestial Sisters handelt von zwei Schwestern: der Sonne und ihrer kleinen Schwester, dem Mond. Nachdem die beiden Göttinnen lange gleichsam verehrt wurden, bevorzugten die Menschen irgendwann Solveig, die Sonne. Ihre Schwester Aysu verletzte das so sehr, dass sie sich immer weiter zurückzog und schließlich von ihrem Heimatplaneten verschwand. Die Konsequenz davon spürten die Menschen sehr schnell. Ab diesem Zeitpunkt gab es keine Nacht mehr. Der einst so wunderschöne Planet verlor trotz permanenter Sonneneinstrahlung seinen Glanz von früher.

Lange Zeit danach möchte Aysu zu Solveig zurückkehren, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Doch zunächst fehlt es ihr an der nötigen Kraft, um diese Reise in Angriff zu nehmen. Um diese wiederzuerlangen, benötigt sie Fragmente aus einem Kristall. Und so beginnt unser Rätselabenteuer, in dem wir den Schwestern helfen müssen, die Kristallstücke zu finden und so Aysus Kraft wiederherzustellen. Obwohl die Geschichte niedlich dargestellt wird, so sind es doch die Rätsel, die in einem Rätselspiel im Mittelpunkt stehen. Wir spielen Zorya komplett im Splitscreen-Modus. Während Aysu für einen Spieler als niedliches, eulenähnliches Wesen am Boden steuerbar ist, übernimmt der andere die Sonne Solveig am, die am Himmel steht.

Das Wichtigste überhaupt

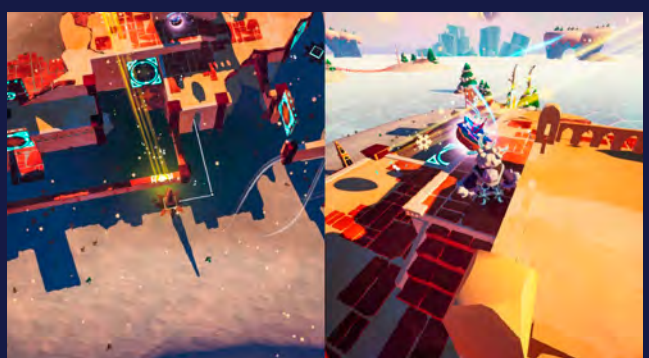
Die beiden Charaktere bieten unterschiedliche Blickwinkel auf die Welt, wodurch es leichter wird, sich zu orientieren. Einfach ist das jedoch nicht. Denn Aysu, die Göttin der Nacht, kann nicht durch die Welt laufen, wie es ihr gefällt, sondern ist darauf angewiesen, im Schatten zu bleiben. Deshalb ist gutes Teamwork gefragt. Solveig kann durch ihre göttliche Kraft den Stand der Sonne und somit den Schattenwurf der Umgebung beeinflussen.

Diese Schatten muss Aysu nutzen, um an die Kristallsplitter am Ende jedes Levels gelangen. Zudem gibt es noch Mechanismen wie Aufzüge, Türen und sich bewegende Plattformen, die durch Schalter aktiviert werden. Um diese zu aktivieren, muss sich entweder Aysu auf die richtigen Punkte stellen oder Solveig mit einem starken Sonnenstrahl darauf zielen. Zu den verschiedenen, immer schwerer werdenden Rätseln kommen regelmäßig neue Mechanismen, die Abwechslung in die verschiedenen Ebenen bringen.

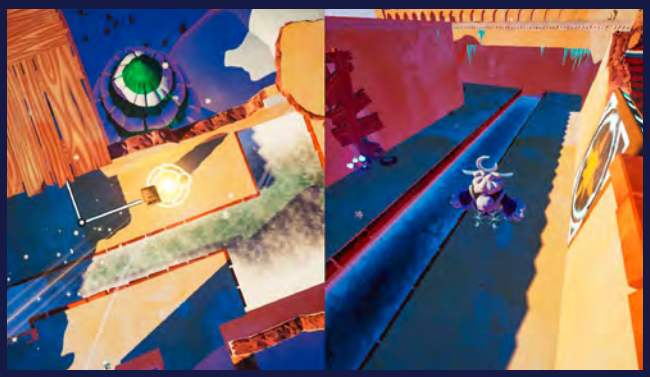
Schubsen und braten

Nicht alle sind begeistert, dass Aysu zurückkehren möchte. Uns kommen immer wieder Feinde in die Quere, die uns in der tödlichen Sonne brutzeln wollen. Auch hier ist zwischen den beiden Schwestern Teamwork gefragt. Aysu hat nämlich die nütz-

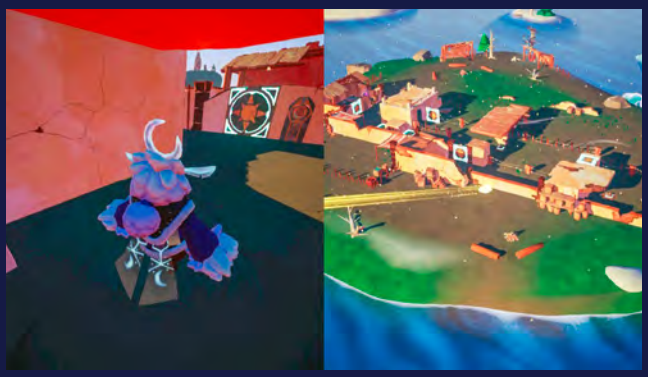
Arbeitet zusammen, wenn es darum geht, dass Aysu und Solveig im selben Tempo eine Strecke zurücklegen müssen, ohne dass die Mondgöttin verletzt wird.



Am Ende eines jeden Kapitels gibt es den benötigten Kristallsplitter, um letztendlich Aysus göttliche Kraft wiederherstellen zu können.



Nicht alle Schalter sind für Solveig erreichbar. Während man den Sonnenstand verändert, muss man aufpassen, dass Aysu nicht verletzt wird.



Durch die verschiedenen Kameraperspektiven kann man sich den dringend benötigten Überblick über die Level verschaffen.

liche Fähigkeit, die Gegner von sich wegzuschieben. Dabei muss sie allerdings aufpassen, nicht selbst in die gefährlichen Sonnenstrahlen zu geraten. Mithilfe von Solveig können wir unsere Feinde dann in der Sonne braten und außer Gefecht setzen. Bei größeren Widersachern hilft allerdings nur noch die Flucht. Zum Glück sind in der kompletten Spielwelt kleinere Türen verstreut, durch die wir unseren Gegnern entwischen.

An anderen Rätseln knobelten wir jedoch eine ganze Weile, ohne hinter die Lösung zu kommen. Mit viel Trial-and-Error kamen wir nach und nach durch verschiedene Tricks aber doch immer ans Ende des Levels. Ob das der geplante Weg war, der einfach nicht flüssig funktioniert hat oder wir tatsächlich „alternative“ Wege, in Form eines Spielfehlers gefunden haben, wissen wir nicht. Schubsen und braten macht jedoch nur dann Spaß, wenn auch das Gesamtbild stimmt. Die musikalische Untermalung des Spiels ist beispielsweise harmonisch und wohltuend. Auch die Geräusche der Charaktere, die zwar nicht sprechen, aber sanft und fast schon mythisch miteinander kommunizieren, passen perfekt zum Stil.

Steuerung und andere Unannehmlichkeiten

Die Steuerung der beiden Göttinnen ist allerdings gewöhnungsbedürftig. Wenn wir mit Aysu durch die Ebenen laufen, bemerken wir immer wieder Ungenauigkeiten. Hin und wieder driften wir daher sogar in die Sonne ab. Die schwammige Steuerung sorgt außerdem dafür, dass wir an wichtigen Punkten vorbeirutschen oder an Kanten hängenbleiben. Die Rumble-Funktion des Controllers, die ein Signal gibt, ob wir uns derzeit in der Sonne befinden, funktioniert ebenfalls eher schlecht als recht. Sowohl ungefährliche Stellen als auch größere Abschnitte der Sonne, in denen wir Schaden nehmen, lösen das gleiche Feedback aus.

Sobald wir also einen schmalen Weg entlanggehen, ist es manchmal Zufall, ob wir eine Passage meistern oder in der Sonne verbrennen. Besonders frustrierend ist das natürlich, wenn wir gerade am Ende eines langen Kapitels sind und deshalb wieder komplett von vorne beginnen müssen. Während sich die Kamera von Aysu frei und ohne größere Probleme steuern lässt, spielen wir Solveig aus der Vogelperspektive. Zwar können wir uns frei über die Karte bewegen, was für einen besseren Überblick sorgt, manchmal ist die Steuerung allerdings sehr sprunghaft und unpraktisch. Das hat auch einen einfachen Grund: Als Solveig steht unser mächtiger Sonnenstrahl im Mittelpunkt, der sich allerdings logischerweise nur in sonnigen Gebieten befinden kann. Versuchen wir jetzt ein Schattengebiet genauer anzuschauen, springt der Sonnenstrahl zum nächsten Sonnenabschnitt und verändert die Perspektive komplett. Hier wäre mehr Feinjustierung definitiv vonnöten gewesen.

Spaß auf mehreren Plattformen

Wie bereits gesagt, ist das Zusammenspiel der beiden Charaktere in Zorya unerlässlich. Praktischerweise bietet das Spiel einige Features, die das unterstützen. Es reicht, wenn eine Person den Titel besitzt, ein Freund kann dann ganz einfach online oder eben im lokalen Splitscreen-Modus einsteigen. Eine Crossplay-Funktion verbindet sogar PC- und Switch-Spieler miteinander. Trotz einiger Schwächen überzeugt uns Zorya: The Celestial Sisters mit gut umgesetzten Features, einer niedlichen Geschichte und einem schicken Look.

Rebecca Hermann & Lukas Schmid

Eine gute Absprache ist wichtig, damit Aysu rechtzeitig losläuft. Nur so kann sie im sicheren Schatten der beweglichen Plattformen bleiben.

MEINUNG
Rebecca Hermann

Ein schönes Rätselabenteuer für entspannte Couch-Koop-Abende

Ich bin ein großer Fan von Rätselspielen. Deshalb konnte ich es mir auch nicht nehmen lassen, Zorya zu testen. Ich war am Anfang etwas verwirrt, da ich damit gerechnet hatte, dass man die beiden Göttinnen als Personen spielt und nicht eine Person als Sonne am Himmel steht. Aber das war gut so! Es hat ein für mich neues Spielerlebnis geliefert, bei dem ich gar nicht aufhören wollte zu spielen. Ab einem gewissen Punkt wurden die Rätsel auch ganz schön knifflig. Dennoch hatte ich aber nur selten das Gefühl, wirklich festzustecken. Frustriert kam nur auf, wenn ich die langen Kapitel zum wiederholten Male von vorne beginnen mussten. Besonders doof natürlich, wenn der Grund fürs Scheitern in der schwammigen Steuerung lag und nicht an den eigenen Fehlern.

Infos

Termin:	08. Februar 2022
Genre:	Puzzle
Hersteller:	TLM Partners
Entwickler:	Madlife Divertissement
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Niedliche Charaktere
- ✚ Schöne Musik
- ✚ Gute Story
- ✚ Interessante Rätsel
- ✚ Schwierigkeitsgrad ausgewogen
- ➖ Schwammige Steuerung
- ➖ Sonne nicht immer gut bedienbar
- ➖ Springender Bildschirm bei Solveig

Wertung

7

Ein schönes, kleines Indie-Rätselspiel für entspannten Koop-Spaß auf Switch

OLLI OLLI WORLD

Kann das Skateboard-Abenteuer alte wie neue Spielerinnen begeistern, oder fällt der Reihe mit Teil 3 ins spielerische Mittelmaß?

Seit 2015 war es still um die OlliOlli-Reihe, zwei sehr beliebte und bockschwere Skateboardspiele im 2D-Pixellook. In der Zwischenzeit gab es sicherlich das eine oder andere Skateboardspiel, beispielsweise das Tony-Hawk-Remake oder das nicht besonders brillante Skatebird. Doch nach fast sieben Jahren gibt es aus dem Hause Roll7 jetzt mit Olli Olli World endlich den dritten Teil!

Der olle Olli

OlliOlli World ist ein 2D-Skateboard-Spiel, in dem ihr euren Skater in Jump&Run-Manier durch verschiedene Levels von A nach B manövrieren müsst. Dabei dienen euch verschiedene Tricks wie Grinds, Manuals und die namensgebenden Ollies zur Fortbewegung und Meisterung der Level. Euren Skater könnt ihr dabei in Puncto Aussehen beliebig gestalten. Die zwei auffälligsten Aspekte sind dabei einerseits der neue Grafikstil, welcher stark an die Serie Adventure Time erinnert, und andererseits der Lo-Fi-esque Soundtrack, der das Spiel untermalt. Beides strotzt nur so vor Atmosphäre und vermittelt sofort einen sehr entspannten und entspannenden Eindruck.

Das gesamte Spiel geht stilistisch in Richtung Lo-Fi-Hipstertum. Das wird nicht nur an der Musik und an der Grafik deutlich, sondern auch an den Cutscenes.

Ein Gott auf Rädern

OlliOlli World bietet uns eine Kampagne, in welcher unser Möchtegern-Tony-Hawk zu einer wortwörtlichen Skategottheit werden will. Nicht besonders einprägsam, aber völlig solide für ein Skateboard-Videospiel, welches sich zudem oft nicht allzu ernst nimmt. Auf dem Weg zum Facebookstatus „Gott“ begleiten uns verschiedene NPCs, welche vor und nach den Levels mehr oder weniger lustige Aussagen zu unseren Fähigkeiten tätigen.

Ein paar Mal ist das auch noch relativ unterhaltsam. Doch werden die Cutscenes praktisch immer aus derselben Kameraposition dargestellt und sind leider auch nur mit Fantasiesprache vertont. Zudem fällt die mehr oder weniger unterhaltsame Nutzung „krasser“ Skatersprache auf. Inwiefern das die

„LASS MICH EINFACH SKATEN!“ - Wer keine Lust auf Dialoge mit unlustigen Skateboard-NPCs hat, kann diese jederzeit via Tastendruck umgehen.

Auf der Karte sehen wir unsere nächsten Ziele, hinter welchen sich die Levels verbergen. Wem das zu einfach ist, der kann mit Nebenaufgaben experimentieren.

Spielerinnen „tight“ oder „fresh“ finden, sei dahingestellt.

Tatsächlich hat Roll7 an dieser Stelle mitgedacht und versucht, die Spielerschaft nicht mit unter Umständen nervigen Unterhaltungen vom Spielspaß abzuhalten. Wer keine Lust auf unlustige oder mit Fremdscham versehene Dialoge hat, kann diese einfach überspringen. Diese Art von Service zieht sich durch das gesamte Spiel. Die Kampagne lässt uns sehr viel Freiheit darin, wie wir unser Abenteuer bestreiten.

Freiheit, Gleichheit, Sturz, Brüderlichkeit

OlliOlli World geht aber noch einen Schritt weiter: OlliOlli 1 und 2 waren unter anderem für ihren relativ hohen Schwierigkeitsgrad bekannt. Dieser ist im dritten Teil zwar vorhanden, jedoch ist der Anspruch innerhalb der Story nur so ausgeprägt, wie wir das selbst wollen.

Die Kampagne ist in weniger als sechs Stunden erledigt und fordert die Spielerschaft praktisch nie dazu auf, besonders komplexe Tricks auszuführen oder spektakuläre Combos zu vollführen. Komme von Punkt A zu Punkt B, das war’s. Und von Punkt A zu Punkt B zu kommen, ist in OlliOlli World, gemessen an der Reputation der Vorgänger, ziemlich einfach. Gleichzeitig sei gesagt, dass die Kampagne nicht durchgespielt werden muss, wenn man gottgleich Combos und Tricks ausführen möchte. Alle Moves stehen von Anfang an zur Verfügung, die Tutorials sind lediglich optional und manchmal ein wenig unverständlich gestaltet.

Ein zwiespältiges Spiel

Einerseits bietet diese Spielstruktur eine fantastische Möglichkeit, OlliOlli World sehr entspannt zu genießen, gerade mit Blick auf die tolle Atmosphäre. Auch wenn man keinen der beiden Vorgänger gespielt hat, dürfte man sich recht schnell im Skateboard-Gameplay zurechtfinden und Fortschritte in der Kampagne machen.

Andererseits lernt man als Spielerin somit durch die Kampagne alleine praktisch gar nicht die Möglichkeiten des Gameplays kennen. Kein Vergleich zu frühen Tony-Hawk-Spielen, welche der Spielerschaft viel abverlangten, damit man den Abspann sehen konnte. Gerade Combos spielen in der Kampagne keine große Rolle, obwohl alle Bausteine dafür vorhanden sind.

Diese Bausteine jedoch werden für den Online-Modus sowie Nebenmissionen innerhalb der Kampagne genutzt. Genau hier kommen die mannigfaltigen Möglichkeiten des Gameplays zum Tragen und hier wird OlliOlli World dann auch bockschwer. Denn nur, wer seinen Skater ganz genau beherrscht und verschiedene Tricks miteinander über einen langen Zeitraum kombiniert, kann am Ende eines Levels mit einer hohen Punktzahl angeben oder eine sehr lange Combo gestalten.

Die Entspannung der Kampagne weicht der konstanten Anspannung, bloß keinen Fehler zu machen, bloß den Trick richtig zu landen und den Highscore aufrecht zu erhalten. Sowohl die Levels der Kampagne als auch die Online-Level, geben euch die Möglichkeit, online eure Bestleistungen zu vergleichen und zu versuchen, an die Spitze der Liste zu gelangen. Somit gibt es für jene, welche bereit sind, sich in die Feinheiten des Gameplays hineinzufuchsen, durchaus viel Anreiz.

Moden-Sch-au, mein Bein!

Im Laufe der Kampagne werden Klamotten für das Skate-Alter Ego freigeschaltet. Je mehr optionale Challenges erfüllt werden, umso mehr Klamotten erhaltet ihr. Eine nette Motivation, welche jedoch ironischerweise dadurch ihren Reiz verliert, dass der Editor bereits von Beginn an sehr umfangreich bestückt ist.

OlliOlli World ist ein kleiner, sympathischer Hansdampf in allen Gassen. Das Spiel brilliert nicht nur mit seinen Mechaniken, sondern auch mit seinen verschiedenen Möglichkeiten, es zu erleben. Die Kampagne ist zwar erzählerisch keine Offenbarung, doch demonstriert sie gemeinsam mit den Online-Herausforderungen die Vielfältigkeit des Spiels. Egal ob entspannte Skate-Spazierfahrt, eine Reihe kniffliger Herausforderungen, oder eine Tony-Hawk-esque Highscore-Jagd, OlliOlli World bietet all das in Reinform. Sprich, jede Zielgruppe kommt auf ihre Kosten. Es bleibt zu hoffen, dass Roll7 DLCs mit neuen Levels nachliefern wird, um die Motivation für die Videospiel-Skateboard-Gemeinde auf lange Sicht aufrechtzuhalten. Dann nämlich könnte der Titel sich nämlich nicht nur als grundsympatischer, anspruchsvoller Happen für Zwischendurch entpuppen, sondern als eine Herausforderung, die einen für lange Zeit bei der Stange hält.

Simon Hoffmann & Lukas Schmid

MEINUNG
Simon Hoffmann

Die Welt ist ein Skatepark – und das ist sehr cool, genauso wie OlliOlli World!

OlliOlli World hat mir in mehreren Hinsichten Spaß gemacht. Der entspannte Skateboard-Connaisseur in mir genießt die schnellen, aber keineswegs zu komplizierten Fahrten von A nach B, kombiniert mit der tollen Atmosphäre. Gerade der Grafikstil ist sehr stimmig und sorgt bei mir für ein wohliges Gefühl. Der Challenge-Aspekt inklusive der Highscore-Jagd gibt dem Spiel eine völlig andere Dimension und bringt genau das beinharte Gameplay mit sich, für welches OlliOlli bekannt ist. Und beide Aspekte haben für mich ihre Reize, wenn auch für sehr verschiedene Situationen und Emotionen. Ich hoffe schlichtweg, dass wir in Zukunft noch mehr Level von Roll7 sehen werden. Dann könnte OlliOlli World bei mir ein Dauerbrenner werden!

Infos

Termin:	8. Februar 2022
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Private Division
Entwickler:	Roll7
Sprache:	-
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca.30 Euro

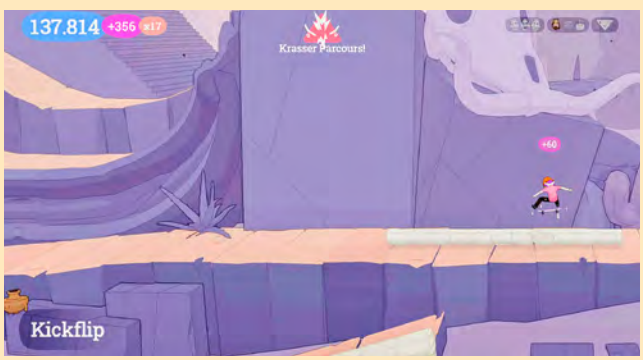
Pro & Contra

- ✚ Gute Steuerung
- ✚ Solides und flüssiges Gameplay
- ✚ Kreative Level
- ✚ Vielfältiger Charaktereditor
- ✚ Stimmige Atmosphäre
- ✚ Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- ✚ Motivierender Online-Modus
- ➖ Kurze Kampagne
- ➖ Repetitive Cutscenes
- ➖ Kampagne und Online-Modus greifen spielerisch selten ineinander
- ➖ Teilweise dröger Soundtrack
- ➖ Manchmal Fremdschamdialoge

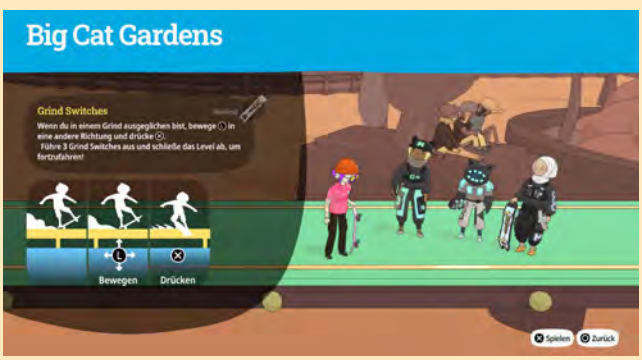
Wertung

8

Unterhaltsames Skateboard-Abenteuer voller Kreativität!



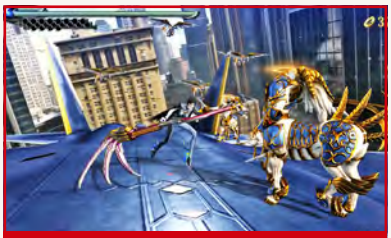
Gegen den Strom: In OlliOlli World geht es auch mal von rechts nach links anstatt von links nach rechts. Sicherlich eine nette Abwechslung im Skater-Alltag.



In den Tutorials für Tricks lernt ihr die Möglichkeiten des Gameplays kennen. Problem: Die Instruktionen sind manchmal mehr als verwirrend.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

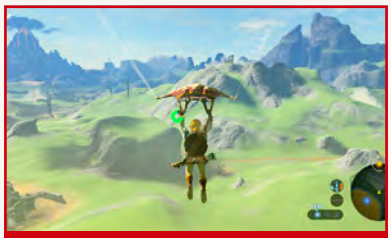
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Artful Escape
Wertung: 8 | Hersteller: Annapurna Interactive

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

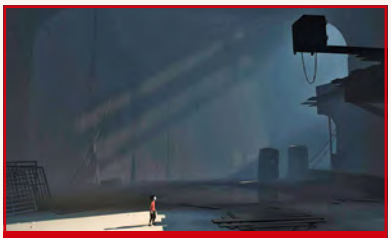
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Chicory: A Colorful Tale
Wertung: 9 | Hersteller: Finji

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Lacuna
Wertung: 8 | Hersteller: Assemble Entertainment

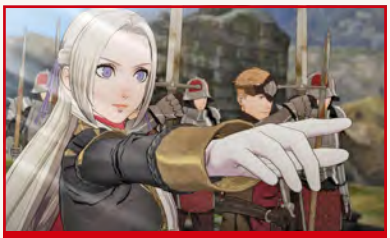
Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Loop Hero
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Im niedlichen Adventure Chicory macht ihr die Welt ein Stückchen bunter – zumindest virtuell.

MY TWO COINS

Monopoly, Risiko, Agent Dark samt Elvis und seiner Gang und vor allem (!) blaue Stachelpanzer: So eine Gamer-Freundschaft muss echt was aushalten. Das ist es aber wert!

Da ich ja jetzt stolze 40 Jahre alt geworden bin und die Anzahl an grauen Haaren und körperlichen Zipperlein diesen sonst rein statistischen Zustand auch faktisch belegen, darf ich mich auch über verschiedene Vorteile freuen. Ich kann jetzt zum Beispiel ungestraft furchtbare Dad Jokes absondern und/oder bin jetzt einfach unverschämt genug dazu. Ich werde mittlerweile auch standardmäßig von allen Personen unter 18 Jahren mit "Herr Kegel" angesprochen, was auch ein merkwürdiges Gefühl ist. Vor allem aber darf ich jetzt meine natürlich umfangreichen Weisheiten ungefragt mit der nachfolgenden Generation teilen – und die Beste, die ich anbieten kann, ist: Investiert in eure Freundschaften, sie sind die schönste Sache der Welt!

Freunde trotz Mario Kart

Ich erinnere mich selbst heute noch, 25 Jahre nach der Hochphase meiner Schulzeit, unheimlich gerne zurück an die Ära, in der ich mit meinen Kumpels von damals fast jeden Montag zusammen nachmittags bis zum Gehtnichtmehr an der Konsole saß. Wir haben auf dem Super Nintendo formidable Street Fighter-Turniere abgehalten (in denen ich immer gewonnen habe), uns stundenlang Perfect-Dark-Matches geliefert (in denen ich immer gewonnen habe) und uns selbstverständlich auch so richtig in Mario Kart 64 die Kante gegeben (wo ich … fast … immer gewonnen habe). Und auch, wenn wir uns gerade beim kartgewordenen Dauerfreundschaftstest öfters mal ein bisschen in die Haare bekommen haben – beste Grüße vom Versus-Modus – sind allein schon die Erinnerungen daran Gold wert. Immer, wenn es mir schlecht geht, denke ich gerne ein bisschen zurück an diese Tage. Das ist im Zweifelsfall auch deutlich besser als langweiliges Schäfchenzählen, wenn man einzuschlafen versucht. Das Allerbeste aber ist: All diese Freundschaften haben bis heute gehalten. Natürlich sind wir alle etwas weiter auseinandergedriftet, als wir mit der Schule fertig waren – aber gemeinsam essen und grillen tun wir auch heute noch. Seltener. Aber sehr gerne. Deswegen sage ich semi-alter Sack: Baut auf eure Freundschaften! Sie machen manchmal Stress und vor allem dann, wenn man ins Berufsleben einsteigt, wird es schwierig, die Bande aufrechtzuerhalten. Aber sie sind zweifellos eine der besten und langlebigsten Investitionen ins Glück, die man als Mensch machen kann.

TREASURE TRACKER

Als This War of Mine vor knapp vier Jahren auf der Switch erschienen ist, hätten wir uns wohl nicht träumen lassen, wie akut das Thema des Antikriegsspiels für uns einmal werden würde.

Wir möchten euch an This War of Mine erinnern. Und das nicht nur des guten Zwecks wegen: Die Entwickler des Antikriegsspiels haben die Einkünfte aus allen Verkäufen Anfang März sieben Tage lang an das ukrainische Rote Kreuz gespendet. Wenn ihr diese Zeilen lest, dürfte die Aktion zwar vorbei sein, trotzdem ist This War of Mine etwas Besonderes. Die Survival-Simulation, in der ihr inmitten eines Krieges ein Haus mit Unterschlupf suchenden Zivilisten versorgt, ist starker Tobak. Aber sie ist damit auch leider sehr realitätsnah. Danke, dass es solche Spiele gibt. Schade, dass es sie geben muss.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers 2
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Triangle Strategy
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Hextech Mayhem: A League of Legends Story
Wertung: 8 | Hersteller: Riot Forge

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

OlliOlli World
Wertung: 8 | Hersteller: Private Division

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

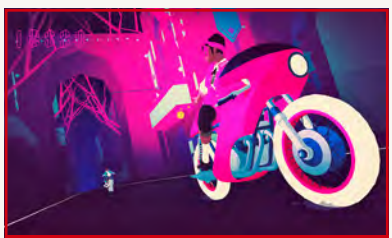
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Noch mehr Kingdom Hearts gefällig? Dann schaut euch das Musikspiel Melody of Memory an!

RETRORÄTSELN

Hurra, Freu! Endlich haben wir mal wieder gewonnen, die Antwort zum letzten Retrorätsel kannte niemand – gesucht war in der letzten Ausgabe das sehr spezielle Camp California.

Eine richtige Antwort bekamen wir zwar nicht, dafür aber viele Zuschriften mit der Frage, welchen Gaming-Stuhl Kollege Viktor Eippert nutzt: das ist der Backforce One Plus. Nicht aussitzen könnt ihr aber unser neues Retrorätsel! Diesmal suchen wir einen Titel, der Anfang der 90er-Jahre (unter anderem) für Game Boy erschien. Besonders im Gedächtnis geblieben ist er wegen der Namensungleichheit zwischen NTSC und PAL!

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

DAS SAGENUMWOBENE URA-ZELDA

Zelda: Ocarina of Time ist ein Klassiker, um den sich bis heute zahlreiche Mythen ranken. Eine der bekanntesten und interessantesten: das verschollene Ura-Zelda …

Erinnert ihr euch an das Nintendo 64DD, beziehungsweise Nintendo 64 Disc Drive? Nun, höchstwahrscheinlich nicht, denn diese Zusatz-Peripherie für Nintendos 64-Bit-Konsole ist Ende der 1990er-Jahre gnadenlos gefloppt und entsprechend in Vergessenheit geraten. Und sogar wenn ihr davon gehört habt, so ist es sehr unwahrscheinlich, dass ihr jemals selbst ein 64DD in Händen hattet. Nach den miesen Verkaufszahlen in Japan entschied sich Nintendo nämlich, es in Europa, den USA und dem Rest der Welt gar nicht erst in den Verkauf zu bringen. Dabei war die Hardware damals für den Mario-Konzern ein echt großes Ding, welches durch das wiederbeschreibbare Disc-Format, mehr Speicherplatz und sonstige bedeutende Erweiterungen der N64-Technik wesentlich komplexere Spielerlebnisse zugelassen hätte – wenn's denn abseits einer Handvoll Titel jemals sinnvoll zum Einsatz gekommen wäre.

An die Gamecube-Version von Master Quest zu gelangen, ist relativ einfach, die Disc ist nicht allzu selten und vergleichsweise günstig.

They want the DD

So groß war die Bedeutung des 64DD für Nintendo, dass man eines der Flaggschiff-Spiele für das N64 einst eigentlich exklusiv für die Peripherie entwickelte: Zelda: Ocarina of Time, während der Entwicklung kurz Zelda 64 genannt, hätte die Features des 64DD voll auskosten sollen, mit veränderbaren Dungeons, einer Welt, die sich eure Entscheidungen merkt (sodass etwa kaputtgeschlagene Hinweisschilder in diesem Zustand verblieben wären) und allerlei anderen Kinkerlitzchen. Allerdings, es kam anders. Die Pläne erwiesen sich als zu komplex für die damals doch sehr rudimentäre Technik, auch mit 64DD-Aufsatz. Vor allem aber kam und kam die Entwicklung des Disc Drive nicht in die Pötte, sodass die ambitionierten Vorhaben für Ocarina of Time gehörig zurechtgestutzt wurden. Wir wollen uns nicht beschweren, das Ergebnis war und ist trotzdem eines der besten und wichtigsten Spiele aller Zeiten. Trotzdem ist es natürlich spannend, darüber nachzudenken, was hätte sein können, wären die 64DD-Pläne nicht in sich zusammengefallen.

Was hätte sein können

Diesen Gedanken haben nicht nur wir, den hatte offenbar auch Nintendo, allen voran aber wollte Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto die Ideen und die Mühe, die in die frühe Entwicklung von Zelda 64 geflossen waren, nicht einfach so aufgeben. So entstand aus der Not heraus ein Plan, wie man das 64DD-Zelda doch noch würde umsetzen können. Mit weniger Zeitdruck im Hinterkopf und einem fertig entwickelten Spiel in der Hand, mit dem man risikoärmer herumexperimentieren konnte, wurde die Idee einer erweiterten, veränderten Version von Zelda: Ocarina of Time für das 64DD geboren, die vieles dessen aufgreifen würde, was einst für das Hauptspiel geplant war. Der Arbeitstitel für dieses Projekt: Ura-Zelda. Dabei wäre die 64DD-Version kein komplett neues Spiel gewesen. Mit angeschlossener Zusatzperipherie am N64 hätte man sowohl das Ocarina-of-Time-Modul als auch die Zusatz-Disc für das 64DD be-

Ura-Zelda hätte die Dungeons in Ocarina of Time gehörig verändert. In Master Quest sind sie zwar anders, die Anpassungen wirken teilweise aber sehr halbgar.

Einst hatte Nintendo mit seinem Meisterwerk Ocarina of Time Großes vor. Der Misserfolg des Nintendo 64DD erstickte diese spannenden Pläne allerdings im Keim.

Die mysteriöse Einhorn-Fontäne hätte wohl Teil Ura-Zeldas werden sollen, was ihre Bedeutung hätte sein können, weiß niemand. In Master Quest ist sie nicht enthalten.

Im 3DS-Remake von Ocarina of Time ist Master Quest als Zusatzmodus enthalten, zudem ist die Welt gespiegelt. Vom eigentlichen Ura-Zelda fehlt erneut jede Spur.

sitzen müssen, um das Spiel zum Laufen zu bringen. Wenn man so mag, hätte es sich also um eine sehr frühe Form eines Add-ons oder DLCs auf Konsole gehandelt, wie sie auf dem PC damals schon deutlich verbreiteter waren.

Alles neu in Hyrule

Die Pläne für Ura-Zelda klangen schon wie beim einstigen Hauptspiel verheißungsvoll: veränderte Dungeons, neue Feinde, neue Items, generell ein stark verändertes Spielgefühl wurden versprochen. Nicht hundertprozentig nachzuvollziehen ist, ob die Berichte stimmen, dass sogar zwei Add-ons für Ocarina of Time in Arbeit waren, einerseits eben Ura-Zelda, das sich vermehrt auf die Dungeons konzentriert hätte, und Zelda Gaiden, das die Oberwelt über den Haufen hätte werfen sollen und sich schlussendlich zu Zelda: Majora's Mask entwickeln sollte. Zwar war Majora's Mask während seiner Entstehung als Zelda Gaiden bekannt, eine Quelle für den 64DD-Ursprung lässt sich aber nicht finden, obwohl ein solcher oft als Fakt hingestellt wird.

DD-as war wohl nix

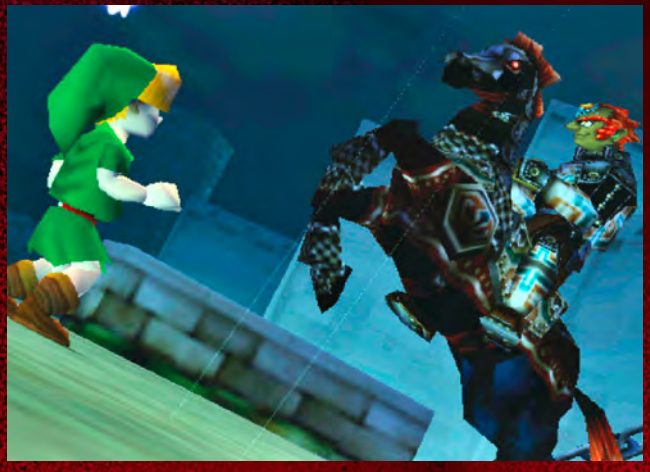
Ura-Zelda hingegen war ohne jede Frage real, und die Entwicklung machte große Fortschritte. Blöd bloß, dass sich der gewaltige Flop des 64 DD gleichzeitig immer drastischer offenbarte. Ende 2000, als längst klar war, dass die Zusatz-Hardware gescheitert war und sogar der Nachfolger des ebenfalls nur mäßig erfolgreichen N64 schon in den Startlöchern stand, beschwor Shigeru Miyamoto, dass das Spiel nicht tot und im Gegenteil quasi fertig sei. Klar war aber auch: Das mit dem Release für das 64DD würde nicht mehr hinhauen, das wäre alleine wegen der Produktionskosten für die Discs plus der Tatsache, dass danach ein Verkaufsflop absolut sicher war, keine Option gewesen. Was also tun?

Neue Heimat für Ura-Zelda

Die einfachste Antwort war, das Ding einfach auf die neue Konsole Nintendos zu wuppen, den Gamecube. Problem: Technisch wäre Ura-Zelda auf der neuen Hardware natürlich eine Enttäuschung gewesen, auch mit 64DD-Aufsatz war das N64 der Next-Gen-Technik gnadenlos unterlegen. Wo wir uns heute nicht mehr viel Gedanken darum machen, wie modern ein Spiel ausschaut – die Pseudo-Retro-Welle und er Erfolg zahlreicher alter Kamellen beweisen's –, war das damals ein relevanter Faktor, eine normale Verkaufsversion des Spiels kam ergo nicht in Frage. Also wurde das Spiel mehr oder minder verramscht und verkam zum Goodie: als Vorbestellerbonus, der zu Beginn dem eigentlichen Nintendo-Gamecube-Zelda The Wind Waker beilag.

Raiden heißt jetzt Twix ...

Also alles eitel Wonne Sonnenschein für all jene, die seit Jahren sehnsüchtig darauf gewartet hatten, endlich Ura-Zelda spielen zu können? Nun, nicht wirklich. Ja, das was da nun unter dem Namen The Legend of Zelda: Ocarina of Time – Master Quest auf die Fan-Gemeinde losgelassen wurde, war für sich natürlich schon sehr spannend und ohne jede Frage enthält Master Quest viel DNA Ura-Zeldas. Das zeigt sich schon daran, dass in den Daten des Spiels nach wie vor Verweise auf die Disc und andere Eigenheiten



Die große Frage ist, ob auch die Story in der 64DD-Version von Ocarina of Time verändert worden wäre. Die Pläne für das Update waren wohl weitreichend.

Offenbar war es so, dass gleich zwei Updates für Zelda: Ocarina of Time in Arbeit waren. Eines davon war vor allem auf die Oberwelt und Änderungen daran fokussiert.

Seit jeher besagt der Mythos, dass in Ocarina of Time das Triforce gefunden werden kann. Das ist leider nicht wirklich so. Ob es wohl für Ura-Zelda geplant war?

Zelda: Ocarina of Time umwabert bis heute eine Aura des Mysteriösen. Kein Wunder, seine Gestalt hat sich im Laufe der Entwicklung mehrmals gehörig verändert.

des 64DD zu finden sind. Der Umfang der Veränderungen im Vergleich zum Hauptspiel ist dann aber doch sehr übersichtlich und beschränkt sich alleine auf die Dungeons. Dort sind Elemente neu angeordnet, Rätsel erfordern andere Lösungen, generell sind die Tempel eine Spur fordernder; allerdings nicht immer auch besser, denn der sehr logische, flüssige Aufbau der Dungeons aus dem Hauptspiel macht einigen sehr konstruierten Kopfnüssen Platz. Und: Das war's dann auch schon mit den Änderungen. Die Bosse am Ende der Dungeons sind genau dieselben wie zuvor, auch sonst gibt es keine neuen Feinde. Neue Items, neue Fähigkeiten? Fehlanzeige. Und auf der Oberwelt gleicht Master Quest dem normalen Ocarina of Time dann wie ein Haar dem anderen, da wurde kein Iota angepasst.

... sonst ändert sich nix?

Die Einhorn-Fontäne, die man von Beta-Material Ocarina of Times kannte und von der angenommen wurde, dass sie in Ura-Zelda auftauchen würde, der sagenumwobene Tempel des Lichts, das Triforce, das man angeblich endlich wirklich würde finden können: All das blieb ein unerfüllter Traum der darbenden Fans. Und auch, wenn Nintendo behauptet, dass Master Quest dem entspricht, was Ura-Zelda gewesen wäre, so ist es doch mehr als nur eine Theorie, dass das fertige Produkt weit weg ist von dem, was einst versprochen wurde. Wohl aber nicht, weil Nintendo hier irgendein eigentlich fertiggestelltes Meisterwerk im Firmentresor eingemottet hat und sich ins Fäustchen lacht, weil man den bösen Meisterplan vollzogen und es geschafft hat, mit Ura-Zelda kein Geld zu verdienen. Nein, es ist offensichtlich, dass die Ambitionen dessen, was Ura-Zelda hätte sein sollen, mit Blick auf das 64DD-Debakel schon während der Entwicklung gehörig zurückgeschraubt wurden. Auf irgendeinem Nintendo-Server liegen bestimmt noch zahlreiche Designkonzepte und abgebrochene Alpha-Versionen, die wir niemals zu Gesicht bekommen werden (außer, es gibt mal wieder wie vor einiger Zeit einen großen Leak mit spannenden Entwicklungsdaten). Nicht überraschend, aber trotzdem etwas schade ist, dass das Konzept Ura-Zeldas auch beim 3DS-Remake Ocarina of Time nicht wieder aufgegriffen wurde. Immerhin ist auch dort Master Quest enthalten, sogar inklusive den Neuerungen, dass man in dem Modus mehr Schaden nimmt und die Spielwelt gespiegelt wurde. Ist doch nett!

Ein ewiger Mythos

Bezüglich Ura-Zelda gilt: Es bleibt nichts anderes übrig, als zu akzeptieren, dass wir niemals sehen oder spielen werden, was hätte sein können. Damit läutete Ocarina of Time eine lange Zelda-Tradition ein. Auch The Wind Waker und Twilight Princess wurden stark beschnitten, bei Breath of the Wild gibt es zumindest in diese Richtung gehende, jedoch unbestätigte Berichte. Aber das ist ja auch schön. Ocarina of Time ist so unsterblich, gerade weil es ein Spiel ist, um das sich so viele Mythen ranken und dass man gefühlt niemals vollends fassen kann. Und so spekulieren wir bis heute, wo sich im Spiel das Triforce und der Tempel des Lichts befinden – und haben Spaß dabei. **Lukas Schmid**

Immer wieder werden bei der Diskussion zu Ura-Zelda die Beta-Inhalte von Ocarina of Time ins Gespräch gebracht. Die sind aber eine ganz andere Art von Cut Content.

Auch neue Gegner waren für Ura-Zelda geplant. In Master Quest hingegen warten am Ende der veränderten Dungeons stets die altbekannten Ocarina-Bosse auf Link.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 04/2002

Das Frühjahr 2002 kann man sowohl bei Nintendo, als auch bei der N-ZONE als eine Phase der Ruhe vor dem Sturm bezeichnen. Bei Nintendo stand man kurz vor dem Europa-Release des Gamecube. Der Zauberwürfel mit dem Griff an der Hinterseite genießt bis heute unter Fans absoluten Kultstatus, doch wirtschaftlich betrachtet war der Würfel für Nintendo kein Erfolg. Die N-ZONE wiederum veröffentlichte mit der 04/2002 ihre letzte Ausgabe im damals klassisch-gewohnten Design. Ab der 05/2002 begaben wir uns dann in eine „Blue blue World"! Das Highlight der letzten Ausgabe mit klassischem Layout war ohne jeden Zweifel das persönliche Interview mit Nintendos Vorzeige-Genie und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto. In gemütlicher Atmosphäre sprachen Miyamoto und Satoru Iwata mit uns nicht nur über zukünftige Spiele auf dem Gamecube, sondern auch über die Videospielindustrie generell. Gerade Online-Gaming betrachtete man damals bei Nintendo sehr skeptisch. Der Gamecube würde später dementsprechend das Spielen mit Freunden und Familie übers Internet auch mehr als stiefmütterlich behandeln. Während des Interviews nutzten die damaligen Redakteure übrigens die Chance und baten Miyamoto darum, eine Ausgabe der N-ZONE zu signieren. Die getesteten Titel der Ausgabe waren Titel wie NBA Street für den Gamecube (82), Super Mario Advance 2 für den Gameboy Advance (92) und Tony Hawk's Pro Skater 3 (90), ebenfalls für den GBA. Und im Vorschau-Bereich gabs neue Infos zu Marios Gamecube-Auftritten: Mario Tennis, Mario Golf und Super Mario Sunshine.

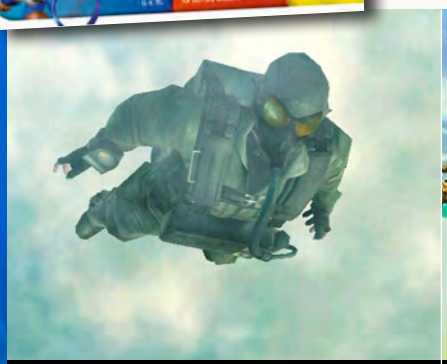
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SUPER MARIO ADVANCE 2

SUPER MARIO SUNSHINE

AUSGABE 04/2012

Die Ausgabe 04/2012 stand ganz im Zeichen des Nintendo 3DS. Genau ein Jahr war es her, seit Nintendo seinen neuen Handheld mit 3D-Funktion auf den Markt gebracht hatte. Nach etwas schleppendem Start wuchs mit der Zeit die Bibliothek Stück für Stück an, was sich auch in dieser Ausgabe der N-ZONE zeigte. Spiele wie Metal Gear Solid Snake Eater 3D (87), Mario Tennis Open, Animal Crossing: New Leaf, Fire Emblem 3D (später Awakening) und Kid Icarus: Uprising (83) waren einige der Highlights. Gerade von Kid Icarus: Uprising und Metal Gear Solid waren wir in den Tests angetan, wenn auch mit Einschränkungen bei Kid Icarus aufgrund der hakeligen Steuerung, die mitunter für Handkrämpfe sorgen konnte. Nintendo hatte eigens für Spiele wie Metal Gear Solid 3D außerdem ein Add-on für den 3DS veröffentlicht, welches ein zweites Schiebepad auf der rechten Seite des Handhelds hinzufügt. Die Idee sollte eher eine Obskurität bleiben, ebenso wie das bis heute letzte Spiel mit Kid Icarus im Titel. Aber auch die Nintendo Wii war ein halbes Jahr vor dem Erscheinen der Wii U alles andere als eine tote Konsole. Sowohl Poképark 2: Die Dimension der Wünsche im Test (75), als auch Pandora's Tower in der Vorschau machten die Wii für Nintendo Fans auch noch im Frühjahr 2012 interessant. Pandora's Tower gehörte, gemeinsam mit Xenoblade Chronicles und The Last Story, zu einer hochkarätigen Welle an Japano-Rollenspielen, die der Konsole auf ihre alten Tage noch vergönnt waren. Als Marke in Nintendos Portfolio konnte sich aber nur Xenoblade etablieren.



METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

KID ICARUS UPRISING

PANDORA'S TOWER

AUSGABE 04/2017

Die 04/2017 wurde von einem einzigen Thema dominiert: der Veröffentlichung der Nintendo Switch! Nintendos neue Hybrid-Konsole wurde damals mit viel Vorfeude, aber auch einer Menge Skepsis erwartet. Schließlich war die Wii U alles andere als ein Erfolg für Nintendo, wie würde sich also die Nintendo Switch im Vergleich behaupten können? Wir haben damals die Konsole ausführlich getestet und waren vom Hybrid-Konzept durchaus begeistert, wenn auch mit Abzügen in der B-Note. Fehlende Apps wie etwa Netflix (auf das wir übrigens immer noch warten), sowie die nicht vorhandene Virtual Console, wie man sie etwa von Wii und Wii U kannte, waren schon vor fünf Jahren Kritikpunkte. Trotzdem überwog das Positive, vor allem durch The Legend of Zelda: Breath of the Wild (94). Wir bestätigten im Test die internationale Begeisterung für das Open-World-Zelda, unsere Hoffnungen aus den vielen Previews hatten sich größtenteils erfüllt. Auch 1-2-Switch (77) war zum Release ein netter Zeitvertrieb, welcher die Möglichkeiten der Joy-Cons gut demonstrierte. Ziemlich still war es wiederum um den Nintendo 3DS. Neben Mario Sports Superstars (85) gab es von Nintendos 3D-Handheld nichts weltbewegendes zu berichten. Fire Emblem Heroes (80) war parallel ein weiterer Vorstoß Nintendos in den Mobile-Markt. Solide, aber nicht überragend. Letztlich war Nintendos Entscheidung, eine Hybrid-Konsole auf den Markt zu bringen, absolut richtig und trug bereits zu diesem Zeitpunkt ihre Früchte. Breath of the Wild gilt zudem bis heute als eines der besten und einflussreichsten Spiele dieser Konsolengeneration.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

MARIO SPORTS SUPERSTARS

1-2-SWITCH

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #79

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Schaffner Cornichon

ERSTER AUFTRITT:
Splatoon 2 (2018)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Splatoon 2 (2018)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Die Seegurke mag verhältnismäßig klein sein, aber sie nimmt ihren Beruf sehr ernst. Ihr Hut zeichnet sie als Schaffner der Tiefsee-Bahn aus. Als solcher begleitet der Schaffner die Helden bei ihrer Mission und hat auch ab und zu ein paar nette Worte parat. Nichtsdestotrotz hat er eine Aufgabe als Aufseher zu erfüllen und sorgt dafür, dass Herausforderungen als fehlgeschlagen gelten, sollten Anforderungen oder Zielvorgaben nicht eingehalten werden.

KURZBIOGRAFIE:
Schaffner Cornichon begrüßt Nr. 8 und Käpt'n Kuttelfisch an Bord, wenn sie das erste Mal die Tiefsee-Bahn betreten. Er informiert die beiden darüber, dass sie Herausforderungen bestehen und vier Dingsbumse einsammeln müssen, um das Land der Verheißung zu erreichen und damit den Untergrund verlassen zu können. Im Laufe des restlichen Spiels wartet er stets am Bahnsteig vor jeder Station und gibt nützliche Informationen zu den kommenden Herausforderungen.

TRIVIA:
Laut Produzent Hisashi Nogami ist Schaffner Cornichon nicht böse, auch wenn er indirekt für das suspekte Telefon arbeitet. Er sei nur sehr pflichtgetreu. Wie im letzten Steckbrief findet sich zudem auch hier im Englischen Namen ein Wortspiel. Spricht man „C. Q. Cumber" aus, hört es sich an wie „sea cucumber" – also Seegurke.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke, danke, danke ihr lieben Künstler! Wir haben uns sehr über eure Glückwünsche in Form von Kunstwerken gefreut! Unsere Redaktion ist dank eurer Zusendungen ein Stück bunter geworden. Wundervoll! Machen wir doch so weiter, oder? Das Motto dieses Mal ist "Farbexplosion". Das kann etwas mit Splatoon zu tun haben, oder vielleicht mit Paper Mario, oder ihr entwerft ein kunterbuntes neues Outfit für eure liebste Nintendo-Figur. Wie immer könnt ihr mir ganz einfach eine Mail mit eurem Bild an katharina.pache@computec.de schicken oder es uns per Post zukommen lassen. Denkt aber in zweitem Falle bitte daran, euren Namen als Absender hinzuzufügen, damit wir ihn bei eurem Werk verewigen können!

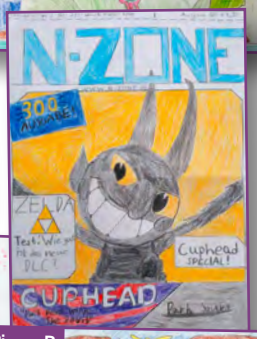
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Der Einsendeschluss für eure Kreationen ist diesmal Sonntag, der 03. April 2022. Zu gewinnen gibt es ein neues Überraschungs-Switch-Spiel. Wir freuen uns auf eure Bilder und wünschen viel Spaß!

Björn O.

Maik P.

Henry E.



Dexter S.

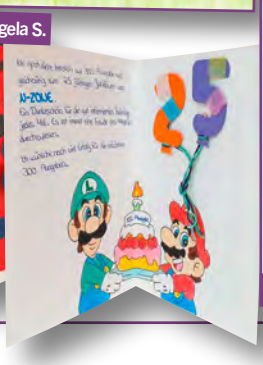
Konstantin B.

Julia P.

Bianca B.

Luise B.

Angela S.



Anna M.

REDAKTIONSSCHATZ-GEWINNER

Über die beiden Amiibo-Figuren von Shulk und Prinzessin Zelda von unserem letzten Gewinnspiel freut sich:

Karola Müller
aus Monheim-Baumberg

Danke für die Teilnahme und viel Spaß mit den beiden hübschen Sammelobjekten!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1570: Alle Geister aus Super Smash Bros. Ultimate stellen im Grunde nur hochaufgelöste offizielle Artworks zahlreicher Charaktere aus der Nintendo- bzw. Videospielewelt dar. Im Falle von Pneuma, eines Geistes aus dem Xenoblade-Chronicles-2-DLC, gab es jedoch kein Artwork des Charakters. So wurde extra für den Auftritt in Super Smash Bros. Ultimate nachträglich das benötigte Artwork vom ursprünglichen Illustrator des Rollenspiel-Hits angefertigt.

1571: The Legend of Zelda für das NES sollte ursprünglich eigentlich für Arcade-Automaten erscheinen und wurde anfangs zudem als relevanter angesehen als das gleichzeitig in Entwicklung befindliche Super Mario Bros. Letzteres erschien jedoch zuerst und sollte insgesamt auch erfolgreicher werden.

1572: Mario gilt immer als der ältere Bruder von Luigi. Allerdings kann er höchstens um wenige Stunden älter sein als sein Bruder, schließlich wurden beide gleichzeitig als Babys vom Storch zu ihren Eltern gebracht, wie die Yoshis-Island-Reihe unmissverständlich klärt. Das macht Mario und Luigi zu Zwillingen, also eigentlich zu den Super Mario Twins.

1573: In Sim City DS lässt sich Bowsers Schloss als besonderes Bauobjekt freischalten. ob da auch ein kleiner Mario drin rumhüpft?

1574: Die edel wirkende Rosalina wird von Captain Olimar in Hey! Pikmin als „Modemysterium“ bezeichnet. Seiner Meinung nach sind das Kleid zu groß und die Ärmel zu lang, er geht wegen ihres Gesichtsausdrucks aber davon aus, dass es Absicht ist.

1575: Der erste „Holerö“-Ausruf in einem Comic aus der Club Nintendo-Zeitschrift war im Zweiteiler „Die Nacht des Grauens“ zu finden. Es sollten noch viele, viele weitere Holerös folgen.

1576: Um das Verschlucken der kleinen Switch-Module zu verhindern wird in diesen bei der Herstellung ein Mittel namens Denatonium-Benzoat hinzugefügt, die bitterste bekannte Substanz. Auch frühere Module von Nintendo nutzten ähnliche Mittel, aber weniger intensiv. Also ja: Switch-Spiele schmecken grauenhaft.

1577: Möchte man den Sleep-Modus der Nintendo Switch beenden, muss man dreimal hintereinander einen beliebigen Button/Stick betätigen. Jeder dieser Buttons hat einen anderen Klick-Sound, manche rufen sogar Geräusche wie eine Hupe hervor.

1578: Das 3DS-Modul Nintendo 3DS Guide: Louvre ist das einzige „Spiel“ für den Handheld völlig ohne Regionalsperre.

1579: Ace Combat: Assault Horizon Legacy+ lässt euch mit Amiibo-Figuren verspielte Lackierungen für eure Kampfjets freischalten. Darunter sind nicht nur Nintendo-Designs wie Mario, Link, Bowser, Captain Falcon oder Olimar, sondern auch Pac-Man.

Hach ja, damals ...

Bild: crocus-cards.de

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern.

Liebe Nostalgiker und alle, die es werden wollen! Diesmal habe ich wieder drei witzige, persönliche und teils auch emotionale Geschichten im Gepäck, von denen ich glaube, dass sie euch interessieren werden – vor allem die vielen Pokémon-Fans unter euch kommen auf ihre Kosten! Ich selbst bin zurzeit mit einem gewissen, ziemlich schweren Action-Rollenspiel von jenseits des Nintendo-Tellerrands beschäftigt: Elden Ring! Und weil es das Spiel ganz hervorragend versteht, die einzigartige Magie des ersten Dark Souls wieder aufleben zu lassen, habe ich als Serienveteran jede Menge nostalgische Momente. Bevor es nun aber ans Eingemachte geht, noch eine Bitte an euch: Mein Fundus an Beiträgen zu Hach, ja damals ... geht langsam, aber sicher zur Neige, auch wenn vereinzelt noch neue Texte eintrudeln. Daher mein Aufruf: Sollte es euch irgendwann schon mal in den Fingern gejuckt haben, der N-ZONE-Leserschaft Geschichten aus eurer Gaming-Karriere zu erzählen, ihr habt euch aber nicht getraut oder die Idee verworfen, dann ist jetzt der ideale Zeitpunkt, sich einen Ruck zu geben! Ich freue mich auf eure Post!

Euer Stefan

Gab's da nicht dieses Gedicht ...?

Hallo liebes N-Zone Team! Zuallererst das Obligatorische: Ihr seid das beste Videospielmagazin ever, ich lese euch schon seit 20 Jahren! Macht noch viele Jahre weiter so und bleibt gesund! Hier mein Beitrag zur Hach-ja-damals...-Kategorie! Seit ich denken kann, bin ich wie so viele ein riesiger Pokémon-Fan. Jede Edition habe ich mehrere Hundert Stunden ausgiebig verschlungen. Ein Detail, das mir an den Spielen immer sehr gefallen hat, waren die NPCs und ihre teilweise interessanten, lustigen oder auch gruseligen Dialoge. Unter den vielen NPCs ist mir einer ganz besonders im Gedächtnis geblieben, denn er sagte etwas, das mir bis heute nicht mehr aus dem Kopf geht! Und zwar handelt es sich um einen NPC in Pokémon Feuerrot und Blattgrün, welcher sich auf den Eilanden im Post-Game befindet. Es ist eine Frau, die das Käfer-Pokémon Skaraborn abgöttisch liebt! So sehr, dass diese Frau sogar ein schönes Gedicht für Skaraborn geschrieben hat. Als Kind war ich von dieser Lyrik fasziniert und selbst über 15 Jahre später habe ich dieses Gedicht noch manchmal im Kopf. Lustigerweise hat letztens einer meiner Kumpel in einem Online-Chat gesagt, dass sein Lieblings-Pokémon Skaraborn sei. Daraufhin fragte ich ihn, ob er denn das berühmte Skaraborn-Gedicht kenne! Er war verdutzt und kannte es leider nicht. Ich wollte ihm und anderen Pokémon-Freunden beweisen, dass dieses Gedicht existiert, doch selbst im Internet war die Spurensuche ziemlich schwer. Ein alter Kollege von mir machte sich danach mit seinem alten GBA und Pokémon Feuerrot auf die Suche nach der mysteriösen Dichterin, und nach einer langen und aufregenden Suchaktion wurde die Skaraborn-Dichterin ausfindig gemacht. Sie existiert tatsächlich in einem Haus auf den Eilanden und hat ein tolles Gedicht parat! Es lautet: „Skara, Skara, Skaraborn! Unter Käfern hochwohlgeboren! Fühle seinen royalen Zorn, Skara, Skara, Skaraborn!" Somit wurde das Gedicht endlich ausfindig gemacht, und wir konnten alle beruhigt schlafen gehen und vom royalen Skaraborn träumen.

Martin S.

Eine Leidenschaft fürs Leben

Ich kann mit Stolz behaupten: Ich habe Sie erlebt, die Geschichte, die Entstehung der Popkultur von Pokémon. Hype, Höhen, Tiefen, Wiedergeburt und letztlich Etablierung. Pokémon ist nicht mehr wegzudenken, auch aus meinem Leben nicht. Meine Damen und Herren, schlagen wir doch kurz mein Pokémon-Geschichtsbuch auf! Wir schreiben das Jahr 1997. Hm, oder vielleicht 1998 ... Aber das ist ja auch nicht wichtig. Sagen wir doch so: Es ist einfach viele, viele Jahre her und ich ging noch zur Schule. Auf meinem täglichen Nachhauseweg bin ich jeden Tag an einen lokalem Edeka vorbeigekommen und habe mich durch das Zeitschriftenregal geblättert.

Auch an diesem schicksalshaften Tag, als ich die „Mausklick" entdeckt habe – kennt diese Zeitschrift noch jemand? Magisch durch die Aufmachung angezogen, beschloss ich kurzerhand, das Magazin mit nach Hause zu nehmen und direkt daheim zu lesen (Hausaufgaben mussten hier warten). Dann blieb ich an einer Doppelseite hängen: „Pocket Monsters – der neue Hype aus Japan" oder so ähnlich. Meine Aufmerksamkeit war sofort geweckt. Nicht nur, dass ich mich seit Jahren für Japan interessierte, auch fand ich das kleine dinoartige Wesen mit Feuerschwanz niedlich und interessant zugleich. Prof. Eich? Sammeln? Verschiedene Editionen? In Zeiten, wo das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, konnte man nicht einfach sein Handy öffnen und

weitere Informationen herausfinden. Also wartete ich geduldig auf neue Ausgaben, um mehr zu diesem neuen „Kult“ aus Japan zu erfahren. Ich begann jeden einzelnen Artikelschnipsel zu sammeln und immer wieder anzusehen, mit dem Nebeneffekt, dass meine Ungeduld dadurch immer größer wurde. Dann kamen Sie endlich, gefühlt 100 Jahre später, die diversen Produkte! September 1999: Die Anime-Serie auf RTL II wird ausgestrahlt. Oktober 1999: Pokémon Rote & Blaue Edition kommen nach Deutschland. Es folgte eine Meldung nach der anderen und ich war dabei, mittendrin im größten Hype! Durch meinen Urlaub, der genau zu dieser Zeit stattfand, konnte ich, vorhandene Satellitenschüssel sei Dank, pünktlich vor dem Fernseher sitzen und die erste Pokémon-Folge in deutscher Sprache sehen. Seit diesem Tag bin ich den Pokémon verfallen. Beim Schreiben dieser Zeilen kommen mir sofort die ganzen kleinen Erinnerungen: Wie ich mit meiner besten Freundin nach der Schule schnell nach Hause gelaufen bin, um ja keine neue Folge zu verpassen. Wie wir gemeinsam am Nachmittag auf einer Steintreppe saßen und per Link-Kabel Pokémon getauscht haben. Ja ich habe mir, obwohl ich eigentlich die Rote Edition wollte, extra deshalb die Blaue Edition gekauft! Ich weiß auch noch, wie ich die Gelbe Edition von meiner Mutter geschenkt bekommen habe, als ich einen (laut meiner Erinnerung) schrecklichen Zahnarzt-Termin hinter mich gebracht hatte …

Den größten „Magic Moment“ hatte ich jedoch, als ich eines Abends voller Stolz mein erstes Pokémon-Trading-Card-Booster-Päckchen mit nach Hause brachte. Hey, für eine Schülerin waren diese Karten wirklich sehr teuer! Ich saß an meinem Schreibtisch, öffnete das Booster-Päckchen mit Glurak als Leitmotiv oben drauf und zog mein erstes Dragoran. In meinen Augen das schönste Artwork der gesamten Base-Edition-Serie – bis heute. Es dauerte nur ein paar Wochen und meine gesamte Familie wusste, wenn ich etwas geschenkt haben will, dann sind es Booster von Pokémon. Das Pokévirus hatte mich in seinen Bann gezogen. Dankenswerterweise hatte ich auch meine Großeltern im Boot, die mir eines Tages sogar ein paar Päckchen der Erweiterung Gym Challenges besorgt hatten. Glücklich sortierte ich diese im Wohnzimmer meiner Großeltern auf dem Teppich nach Farben. Meine Oma sah mich an und sagte plötzlich: „Ach, in ein paar Jahren interessieren dich die Karten eh nicht mehr.“ Ich blickte Sie an und sagte mit leuchtenden Augen: „Nein Oma, Pokémon wird immer großartig für mich sein!“

Wir schreiben also nun das Jahr 2020, aus meinen Kinderschuhen bin ich rausgewachsen und ich verfolge die TV-Serie von Pokémon nicht mehr. Auch das gesamte Merchandising rund um die Monster ist mit den Jahren aus meinem Leben verschwunden und ich kann auch nicht mehr alle 900 Pokémon auswendig aufzählen …doch Ihr glaubt nicht wirklich, dass dies das Ende meiner Geschichte ist, oder? Vor einiger Zeit erinnerte ich mich an diesen Moment im Wohnzimmer und schickte meiner Oma eine Nachricht mit einem Foto: „Oma, erinnerst du dich noch?“ Was auf dem Bild zu sehen ist, fragt Ihr? Pokémon-Karten aus Japan, die natürlich sofort in meinen Ordner einsortiert werden müssen. Dieses Mal nicht nach Farben, sondern nach Pokémon, die ich sammle. Die Antwort meiner Oma: „Da habe ich mich wirklich sehr geirrt damals!“ Pokémon ist bis heute nicht aus meinem Leben verschwunden. Ja, es wurde weniger, ja der Fokus liegt mittlerweile nur noch auf dem Sammeln der TCG-Karten, weil auch ich erwachsen geworden bin und andere Dinge in den Fokus gerückt sind. Doch ich gönne es mir nach wie vor zwischendurch, den neuesten Film zu sehen oder in Schwert & Schild einzutauchen, um mich daran zu erinnern, wie besonders die Zeit mit Pokémon ist und wie viele großartige Menschen ich durch dieses Hobby kennenlernen durfte und nach wie vor darf. Eine neue Generation entsteht in unserer Familie auch. Letztes Jahr wünschte sich der Sohn meiner Cousine von mir zum Geburtstag natürlich Pokémon-Karten. Let the new generation take over and let's see what will happen next.

Hat euch meine kleine Geschichte gefallen? Bis bald Ihr Lieben,

Tenshihikaru

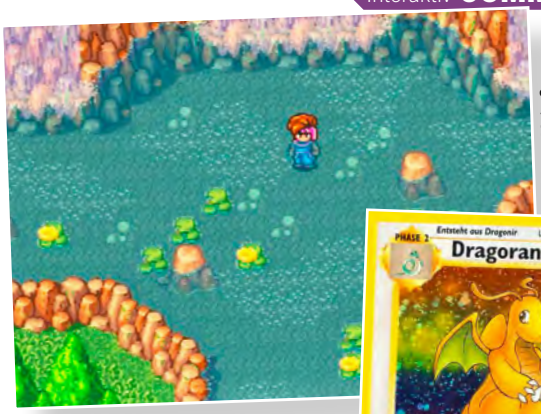


Bild: MobyGames

Bild: lotticards.de

Nostalgie-Mix

Hallo Stefan,

zu deiner Rubrik Hach ja, damals … kann ich auch einiges beitragen. Wenn ich über meine eigene Videospiel-Vergangenheit nachdenke, dann sind diese Erinnerungen voller positiver und lustiger Momente. Beispielsweise beim Rückblick auf Weihnachten 1994 muss ich heute noch schmunzeln. Direkt zum Deutschland-Release von Secret of Mana kauften meine Eltern mir die Big Box im November und versteckten diese sehr gut im Werkraum, damit ich sie zur Bescherung am 24. Dezember öffnen sollte. Kinder sind ja super im Versteckspiel, so fand ich mein Geschenk schon vorher und zockte es fast einen Monat lang heimlich immer wieder, bis ich es kurz vor Weihnachten zurückpackte, damit meine Eltern es auch in Geschenkpapier wickeln konnten. Meine Freude, als ich es „überrascht“ an Weihnachten öffnete, war trotzdem unglaublich groß. Und damals hatte man noch keinen Bezug zu den Preisen. Wenn ich heute darüber nachdenke, dass es 120 DM kostete … Viele Monate vergingen und einige andere tolle SNES-Games kamen dazu, welche ich dann leider, um zu lernen, mit Geld umzugehen, verkaufen musste, da ich unbedingt das neue coole N64 haben wollte. Mario Kart 64 wurde dann dementsprechend gesuchtet und ist bis heute mein Lieblingsteil der Reihe. Zum Glück überstanden meine Freundschaften sogar den Stachelpanzer! Das SNES und das N64 haben bis heute die größte Auswahl meiner absoluten Lieblingsspiele. Vielleicht ist auch der Nostalgiefaktor schuld, was man daran merkt, dass ich zum Beispiel auf der Switch Games wie Octopath Traveler besonders liebe. Videospiele begleiteten mich natürlich nicht nur in guten Zeiten, sondern auch in schlechten. So hat mich Pokémon Rot im Jahre 2011 bei Laune gehalten, als bei mir Lymphdrüsenkrebs diagnostiziert wurde. In der Phase permanenter Übelkeit ist, wegen der Chemotherapie, und weil man ewig die weiße Decke eines Krankenhauses angucken muss, ein Game Boy doch was Feines. Auf komplizierte, aufwändige Spiele oder solche, bei denen man viel denken muss, hat man da einfach keine Lust. Aber Pokémon fangen und trainieren geht immer. Heute muss ich immer wieder an meine eigene Kindheit zurückdenken, wenn ich sehe, wie mein eigener achtjähriger Sohn die Spiele meiner Vergangenheit spielt. Ja, er wächst zwar mit einer Switch auf, aber bevorzugt auch mehr und mehr die Klassiker aus meiner Sammlung. Ich könnte noch einiges mehr dazu beitragen, aber ich denke für den Moment sollte es erstmal reichen. Liebe Grüße und fröhliches Schwelgen!

Renke Kuiper

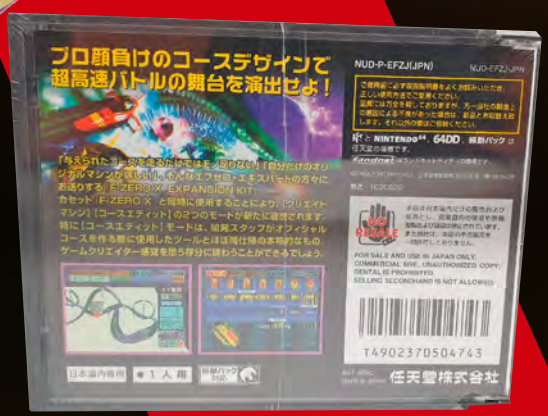
DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 14)

F-ZERO X EXPANSION KIT

Für Ausgabe 300 haben wir einen besonderen Schatz ausgesucht. Das F-Zero X Expansion Kit ist ein seltenes Sammler- und Liebhaberstück mit beachtlichem Wert, unser Exemplar ist zudem originalverpackt. Es erschien im Jahre 2000 in Japan für 64DD und erweitert F-Zero X unter anderem mit einem Streckeneditor und Stages. Bitte beachtet: Ohne die entsprechende Hardware könnt ihr das Expansion Kit nicht nutzen! Dieser Preis ist eher Wertanlage denn Unterhaltungs-Software.

Um an der Verlosung teilzunehmen, sendet ihr eine Mail mit dem Betreff "Redaktionsschatz" an katharina.pache@computec.de. Einsendeschluss ist Sonntag, der 03. April 2022. Der Gewinner wird wie üblich per Zufall ausgelost.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.



DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Bei unserem letzten Cover-Rätsel haben wir uns mal wieder ein besonders kniffliges Motiv ausgesucht. Das liegt nicht nur am kleinen und relativ unscheinbaren Bildausschnitt, sondern auch daran, dass das gesuchte Spiel zu Nintendos eher unbekannteren Marken gehört. Es geht nämlich um **Chibi-Robo! für den Gamecube**, ein kleines, aber feines Jump&Run-Adventure, in dem der titelgebende Mini-Roboter im Haus einer Familie allerlei kuriose Dinge erlebt. Trotz der charmanten Idee und einiger vereinzelter Nachfolger war der Reihe leider nie ein großer Erfolg vergönnt, und heutzutage fristet der kleine Blechmann ein ziemliches Schattendasein. Wie dem auch sei: Gerade einmal **zehn Leser** haben den Kaffetassenhenkel dem richtigen Spiel zugeordnet und sich damit für den Gewinn qualifiziert. Es kann aber nur Einen oder Eine geben, und diesmal hat es den lieben **Amir-Oliver aus Wien** erwischt! Wir wünschen dir viel Spaß mit deinem Überaschungspreis, bedanken uns bei allen anderen herzlich für die Teilnahme und hoffen, dass ihr auch dieses Mal wieder am Start seid! Das Motiv haben außerdem richtig erkannt:

Thorben Pignolo, Giuliano Lassandro, Werner Linzmeier, Moritz Münzer, Nick Müller, Nils Bülter, Stefan Stelzer, Dennis Walytek und Andi Hammerl.

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. April 2022** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Auch im letzten Heft ist uns trotz größter Bemühungen wieder der eine oder andere Vertipper unterlaufen. Zum Glück sind unsere Leser aber mit Adleraugen gesegnet und haben dementsprechend auf unsere Vergehen hingewiesen, die wir sogleich korrigieren!

• Der liebe Sascha hat uns darauf hingewiesen, dass wir in unserem Special „Bitte ein Bit“ in einem 64-Bit-Prozessor die Anzahl der möglichen Binärzahlen-Zusammensetzungen bei „exakt“ 18446744070000000000 liegt. Tatsächlich ist dies aber der gerundete Wert. Wer es ganz genau wissen will: Es sind exakt 18446744073709551616 Möglichkeiten! Nun sollten die IT-Profis unter euch also wieder ruhig schlafen können. Vielen Dank!

• Selber Artikel: Auf S. 30 steht hinter dem beworbenen 128-Bit-Prozessor ein Punkt zu viel. Danke an Joshua fürs Korrigieren!

• Auf S. 90 haben wir in der Redaktionsschatzverlosung aus Prinzessin Zelda eine „Prinzessi-on“ gemacht, was dem lieben Carl aufgefallen ist.

• Auf S. 23 sprechen wir vom Open-World-Rennspiel Burnout Paradiese, obwohl's nur ein (englisches) „Paradise“ ist.

• Im Paper-Mario-Special behaupten wir, dass Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars nie in Europa erschienen ist, was aber die Versionen für die Virtual Console der Wii und Wii U, sowie für das SNES Mini außen vor lässt. Danke für den Hinweis, Stephan!

• Im Kasten zur dritten Staffel der Witcher-Serie auf S. 28 hat Stephan einen Fehler entdeckt: Hier steht „rine“ statt „eine“. Auch der stets wachsame Andi hat uns auf diesen Patzer hingewiesen.

• Andi hat uns außerdem auf zwei weitere Fehler hingewiesen: Auf S. 37 im Meinungskasten steht der Satz „kurz vo dem Ende“, wo weit entfernt vom Ende ein „r“ fehlt. Auf S. 51 beenden wir den ellenlangen Pokémon-Test mit einem „erscheint“ statt richtigerweise mit „erschienen“. Liebe Grüße an Korrektor Andi!

• Einig waren sich Stephan und Andi auf S. 17, wo wir dem Satz „Auch der Kauf von Rare durch Microsoft hat der Entwicklung nicht geholfen“ ein unnötiges „haben“ angehängt haben.

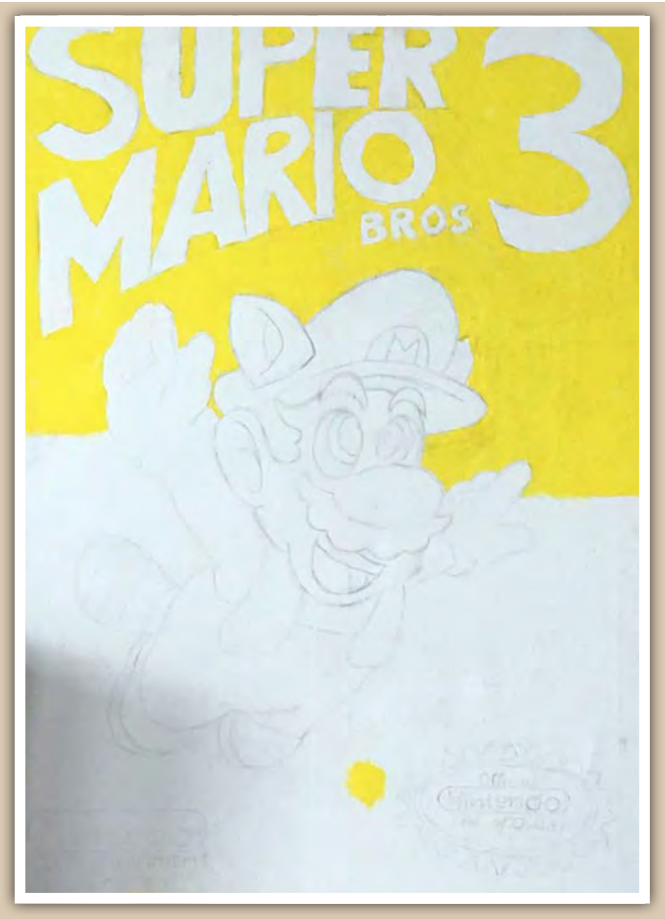
• Auf S. 53 hat Stephan noch einen Fehler entdeckt: „die sechs Hauptcharakteren“ könnten ein „n“ weniger vertragen.

• Auf den tollen Leserbildern aus der Bremer Arcade ist offenbar ein Automat von Luigi's Mansion 2 zu sehen, was den von uns als Schreckweg 08/16 bezeichneten Staubsauger aber zu seinem Nachfolgermodell, dem 09/15, machen würde. Danke, Stephan!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

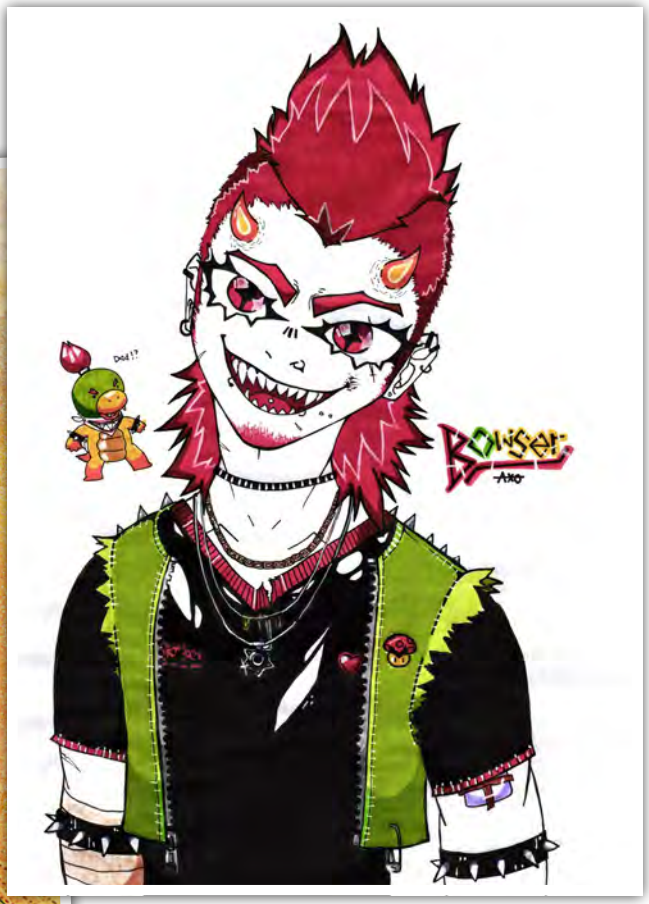
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Was gibt es schöneres zum zehnten Geburtstag als ein handgemaltes Bild von einem echten Mario-Klassiker? Für Enricos Sohn ging ein Traum in Erfüllung!

Dziwna-Logika hat dieses wunderschöne Bild von Pokémon-Meistertrainerin Saida aus der Galar-Region gezeichnet und wir sind ziemlich baff. Große Klasse!



Florentine hat sich mit einer sehr gelungenen Interpretation, wie Bowser wohl als Mensch aussehen würde, bei uns gemeldet. Könnte man direkt auch fürs nächste Final Fantasy casten!

COVER-KUNST AUF GROSSER LEINWAND

Hallo liebes N-Zone Team,
letztes Jahr wollte ich meinen Sohn zum zehnten Geburtstag ein ganz besonderes und persönliches Geschenk machen. Da ich sehr gerne zeichne und wir alle in der Familie mit Super Mario und Nintendo groß geworden sind, dachte ich mir, was liegt näher, als den kleinen Klempner auf die große Leinwand zu bringen? Eine große Leinwand hatte ich, zeichnen kann ich auch, aber beim Malen war ich auf die Hilfe meines sehr begabten Schwiegervaters angewiesen. Dieser setzte meine Zeichnung und Wünsche in akribischer Kleinstarbeit in die Realität um. Nach etwa zwei Wochen konnte ich rechtzeitig zum Geburtstag das Geschenk an meinen überglücklichen Sohn überreichen. Vielleicht ist es euch möglich, ein paar Bilder davon als Dankeschön an meinen Schwiegervater und zur Freude meines Sohnes in einer der nächsten Ausgaben abdrucken. Vielen Dank und einen schönen Tag euch!

Enrico Möller

STEFAN: Lieber Enrico, dein Kunstwerk nehmen wir selbstverständlich gerne in unsere Leserbriefseiten auf! Wir können uns sehr gut vorstellen, dass sich dein Sohn über das Bild gefreut hat, das ist dir und deinem Schwiegervater wirklich toll gelungen – und vor allem erstaunlich nah am Original. Die zwei Wochen haben sich mehr als gelohnt. Wir wünschen deinem Sohn auch noch einmal alles Liebe zum Geburtstag und dir auch weiterhin viel Spaß beim Zeichnen!

PUNKROCK-BOWSER MIT BACKSTORY

Heyo!
Ich hab ein Bild für euren Komic-Wettbewerb (naja, ist es ja gerade nicht so wirklich) gezeichnet. Es ist Bowser als Mensch! Ich habe mich persönlich schon immer gefragt, wie das aussehen würde und hab dann einfach meine Vorstellung von ihm als Mensch aufs Papier gepackt. Außerdem wollte ich Bowser auch einfach mal so zeichnen, weil ich mir kürzlich ein Video des Youtube-Kanals Game Theory angeguckt habe, in dem es darum ging, warum Bowser ein ziemlich trauriger Charakter ist. Wusstet ihr zum Beispiel, das er ein Single-Dad ist? Man erfährt nie, wer Bowser Juniors Mutter ist, oder warum sie nicht da ist. Außerdem sind die Koopalinge ja angeblich auch Bowsers Kinder, oder? Tja, Nintendo hat das auch zuerst gesagt, dann später aber behauptet, dass sie nicht seine Kinder sind. Vielleicht adoptiert? Gut möglich. Außerdem hat man auch noch nie wirklich was von Bowsers Eltern gehört. In Yoshi's Island sieht man nur, wie Kamek auf ihn aufpasst. Also könnte es auch sein, das er Waisenkind ist. Das könnte auch sein schlechtes Benehmen erklären. Und dann kommt auch noch seine unerwiderte Liebe zu Peach obendrauf. In Super Mario Sunshine erklärt er Bowser Jr., dass Peach nicht seine Mutter ist und weint dabei fast. Armer Bowser. Jetzt hab ich so viel von Bowser geschwafelt, dass ich ganz vergessen habe zu sagen, dass ich euren aktuellen Komic-Wettbewerb gut finde, so wie er ist. Oh, und haben euch die Pokémon- und Nintendo-Direct gefal-

Mellymiews Bilder sind einfach viel zu süß und schön, um sie nicht abzudrucken! Diesmal sind die drei Starter-Pokémon aus der Kanto-Region dran. <3

len? Ich persönlich hoffe ja noch auf eine Animal-Crossing-Direct zum Jubiläum. Vielleicht habt ihr ja den Pocket-Camp-Trailer gesehen und wart auch traurig, dass es diese tollen Items nicht auch in New Horizons gibt (bitte Nintendo! Macht doch extra Item Packs draus, ich bezahle gerne ;-)). Naja, vielleicht kommt ja noch was. Jedenfalls hoffe ich, dass ihr alle gesund bleibt und euch auch mal Pausen gönnt. Pausen sind wichtig, und viel trinken. :D

Viele liebe Grüße an euch alle!

Florentine T. aka AXO

STEFAN: : Servus Florentine! Die liebe Chefin hat dir ja schon via Email geantwortet, deswegen bin ich mal so frei und übernehme das hier in den Leserbriefen. Dein Bild wollen wir trotz des gerade nicht stattfindenden Komic-Wettbewerbs nämlich niemandem vorenthalten! Du hast Bowser als Mensch wirklich fantastisch und mit jeder Menge Liebe zum Detail eingefangen. Die Hörner, die Haare, das latent fiese Grinsen – sieht wirklich stark und so richtig nach Punkrock aus, ganz, ganz große Klasse!

Bezüglich seiner Hintergrundgeschichte wissen wir auch nicht wirklich mehr als du oder die Kollegen von Game Theory. Vielleicht stecken wirklich tragische Ereignisse hinter seiner Boshaftigkeit, vielleicht tanzt ihm Bowser Jr. auf der Nase herum, vielleicht ist er auch ein chronischer Stalker, der nur Erfüllung finden kann, wenn Peach in seiner Nähe ist? Glauben wir aber eigentlich alles nicht, dafür ist er dann doch ein zu sympathischer Tollpatsch, trotz seiner Rolle!

Die Nintendo Direct sowie den Event zum Pokémon Day haben wir natürlich gespannt und mit einem dicken Notizblock in den Händen verfolgt und waren, vermutlich genau

wie du, von den vielen Informationen und Ankündigungen begeistert. Wir hoffen, wir konnten weiter vorne im Heft einen guten Überblick verschaffen! Schön wär's natürlich, wenn Nintendo Animal Crossing: New Horizons auch weiterhin mit neuen Inhalten versorgt. Der Hersteller hat zwar leider mit Erscheinen der Version 2.0 sowie des Happy-Home-Paradise-DLCs verkündet, dass es keine größeren Content-Updates mehr geben wird, aber man soll ja niemals nie sagen!

SÜSSE, SPÄTE ERKENNTNISSE

Salut, Stefan!

Mit dem Pokémon-Franchise hatte ich bislang NIX am Hut – bis am 22. Januar 2022 ein Paket von meinem lieben Freund Andi Hammerl eintrudelte! „Ich bin der Meinung, dass man als langjähriger Nintendo-Fan einfach EIN Spiel der Taschenmonster-Reihe gespielt haben muss!" Dieser bedeutungsschwangere Satz stand in einem Brief, der dem kleinen Karton beigefügt war; neben tonnenweise Sammelkarten und Süßigkeiten für meine beiden Söhne bekam der „liebe Herr Papa" ein Exemplar von Pokémon Schild für die Switch. Während meine Jungs sich freuten wie die Schnee(lande)-Könige, dachte ich mir: „Oookay ... na schön, wirfste das Teil mal höflichkeitshalber ein ..." Seitdem sind einige Wochen vergangen, und was soll ich sagen, ich hänge an Pokémon Schild wie Kirby an Maxi-Tomaten und darf mich nach knapp 26 Stunden nun offiziell „Champ der Galar-Region" schimpfen! Parallel dazu habe ich JEDEN EINZELNEN N-ZONE-Artikel zum Thema Pokémon seit der Ausgabe mit dem Testbericht zu Schild verschlungen, mich durch alle namhaften Videospiel-Webseiten und deren Testberichte gefressen, JEDES Zipfelchen an Informationen zum neuen Abenteuer Pokémon Arceus bei Youtube abgegrast, „Das große Lexikon" an Land gezogen sowie die 1. Staffel der Anime-TV-Serie gesuchtet. Schon verrückt: Es hat mehr als 25 Jahre gebraucht (ich zähle 41 Lenze, zocke seit meinem elften Lebensjahr, und Pokémon gibt's ja seit 1996), bis ich mich an eines der größten Nintendo-Flaggschiffe herangetastet hab. Während ich den ersten Lockdown vergangenes Jahr vorwiegend mit Animal Crossing: New Horizons in Verbindung bringe, steht nun die coronabedingte Quarantäne Anfang 2022 ganz im Zeichen von Pokémon.

Ich möchte mich an dieser Stelle ganz herzlich bei Andi Hammerl bedanken: Ein FETTES Merci dafür, dass Du meinen virtuellen Horizont erweitert und meiner Family viele schöne Stunden beschert hast! Bevor ich mir nun Pokémon Arceus im benachbarten Aachen kralle, schließe ich mit einem Zitat aus der 4. Episode der 10. Staffel: „Was zeigt uns diese Geschichte? Geht mit offenen Augen durch die Welt (...). Lasst eure Herzen dankbar sein, dass sich die Pokémon (...) euch in dieser grandiosen Weise gezeigt haben."

Liebe Grüße aus der Galar-Region wünscht Euer Stammleser

Watte

Der liebe Olivier ist nach Jahrzehnten des Zockens erst vor kurzem in sein erstes Pokémon-Abenteuer gestolpert. Und wie das Bild zeigt, hat es sich gelohnt!

Melinda hat allen Grund zu Grinsen, denn schon bald ist endlich wieder Frühling angesagt! Das blumig-frische Motiv hat uns die liebe Sabrina Exner geschickt.

STEFAN: Hey hey, Watte! Ja Mensch, da hat's dich auf deine alten Zockertage ja nochmal richtig erwischt, was? Aber ich kenne das, manchmal dauert's einfach eine ganze Weile, bis man selbst den Zugang zu bestimmten Spielen findet. Das Gute daran ist natürlich, dass man umso mehr von dem guten Kram zum Nachholen hat, je später man einsteigt, und dass man dadurch ein paar Wochen oder Monate in seiner Freizeit richtig schön darin eintauchen kann! Ganz viel Spaß weiterhin beim Pokémon-Binge und Glückwunsch zum Champ-Titel!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WIESO KOMMT DIE NEUE POKÉMON-GENERATION SO SCHNELL?

Gerade diskutieren wir noch über Pokémon-Legenden: Arceus, da kommen Nintendo und Game Freak schon mit den nächsten Open-World-Pokémon um die Ecke! Warum so rasch?

LUKAS: Pokémon! So, damit sind wir auch schon mitten im Thema, und das hört noch genauer auf den Namen Pokémon Karmesin und Pokémon Purpur. So heißen die neuen Spiele der Hauptreihe, die Ende 2022 die neunte Generation der Serie einläuten werden. Insofern nicht ungewöhnlich, Pokémon-Spiele erscheinen ja immer um den Zeitpunkt rum und im vergangenen Jahr gab es nur Remakes älterer Titel. Da gibt es aber einen kleinen, feinen Unterschied zu den normalen Jahren, und der heißt Pokémon-Legenden: Arceus. Das Spin-off, das sich keineswegs wie ein Spin-off anfühlt, sondern mehr wie ein Hauptteil als zuvor etwa Schwert & Schild, ist gerade erst erschienen. Und es führte schon das ein, wodurch sich Karmesin und Purpur offenbar von den zahllosen Vorgängern absetzen wollen, namentlich eine (fast) offene Spielwelt, ein (hoffentlich) etwas moderneres Kampfsystem und eine furchtbare Grafik. Insofern die Frage: warum? Die neuen Hauptspiele torpedieren doch jetzt Arceus, und durch Arceus wirken Karmesin und Purpur wesentlich weniger revolutionär, als sie es mit dem neuen Ansatz sonst gewesen wären. Für mich wirkt das alles strategisch sehr undurchdacht, vor allem, da zwischen den Releases schlussendlich nur wenige Monate liegen werden. Wie siehst du das, übersehe ich da irgendeine total geniale Strategie?

KATHARINA: Das waren zunächst auch meine Gedanken. Vielleicht sollte Arceus die Feuerprobe für das neue Open-World-Konzept sein, sodass man bei Misserfolg hätte sagen können „keine Sorge, das war nur ein Spin-off, die richtige Fortsetzung der Reihe wird anders“. Nachdem Arceus aber super ankam, sah man eventuell keine Notwendigkeit, irgendetwas umzustrukturieren für Karmesin und Purpur. Wobei ich mir natürlich wünschen würde, dass Trainer-Kämpfe wieder ein wichtiger Teil der neuen Generation sind. Es sieht aber ganz so aus, als würde die neunte Generation das alte Kampfsystem zurückbringen (darauf lassen die schon jetzt bekannt gegebenen Fähigkeiten der Starter-Pokémon schließen) und somit auch wieder Online-Kämpfe unterstützen. Aber was sich daran nun, wie in der Ankündigung formuliert, „deutlich von bisherigen Abenteuern unterscheidet“, verstehe ich nicht ganz. Vielleicht ist wirklich die Kombi von Arceus-Open-World mit dem Standard-Kampfsystem der anderen Generationen gemeint? Auf jeden Fall muss ich nun noch die wichtigste aller Pokémon-Fragen an dich richten: Welches der Monster wirst du als Starter ins Team aufnehmen? Ich bin unentschlossen, ich liebe Katzen, Enten und Krokodile … ist das überhaupt ein Krokodil? Aber es hilft ja nichts. Ich wähle die Ente! Die hat den besten Namen (Kwaks) und Wasser-Pokémon sind doch immer fein.

LUKAS: So wie ich mich kenne, wird es wieder darauf hinauslaufen, dass ich mir vornehme, nach langer Zeit jetzt aber WIRKLICH wieder in die Reihe einzusteigen und es dann doch nicht zu tun. Aber ja, müsste ich wählen, fiele die Entscheidung natürlich auf Kwaks. Seine entschlossene Art überzeugt mich, da wird nicht rumgeeiert, sondern gemacht!

KATHARINA: So viel Einigkeit in dieser Kolumne, sogar bis hin zur Wahl des Pokémon – wirklich außergewöhnlich! Auf jeden Fall bedeutet der Release-Termin von Karmesin und Purpur noch in diesem Jahr, dass wir bald mehr erfahren werden über die neunte Generation der alteingesessenen Rollenspielmarke.

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

AUSGABE 05/2022

ab 20.04.22 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND (Test)

Knutschkugel im Anflug! Im nächsten Heft präsentieren wir euch den Test zum neuen Abenteuer unseres liebsten Videospiel-Knödels. Hoffentlich wird's gut!

ADVANCE WARS 1+2 REBOOT CAMP (Test)

Taktikschlachten wie anno dazumal (nur hübscher) bietet hoffentlich die Neuauflage der beiden Spieleklassiker. Ob das Spaß macht, erfahrt ihr im nächsten Heft.

SO ENTSTAND MARIO KART (Magazin)

Wir werfen einen Blick auf die Entstehungsgeschichte der wohl beliebtesten Kart-Spielereihe der ganzen Welt – alles zum König der Funracer!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Benjamin Kegel, Nicolai Brülke, Rebecca Herrmann, Ronja Häußer, Simon Hoffmann, Viktor Eippert, Yannik Cunha
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand / Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online	Lukas Schmid
Redaktion	David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Daniel Popa, Herbert Haider

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 35 (01/2022)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 61,00, Österreich: € 69,00, Ausland: € 76,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

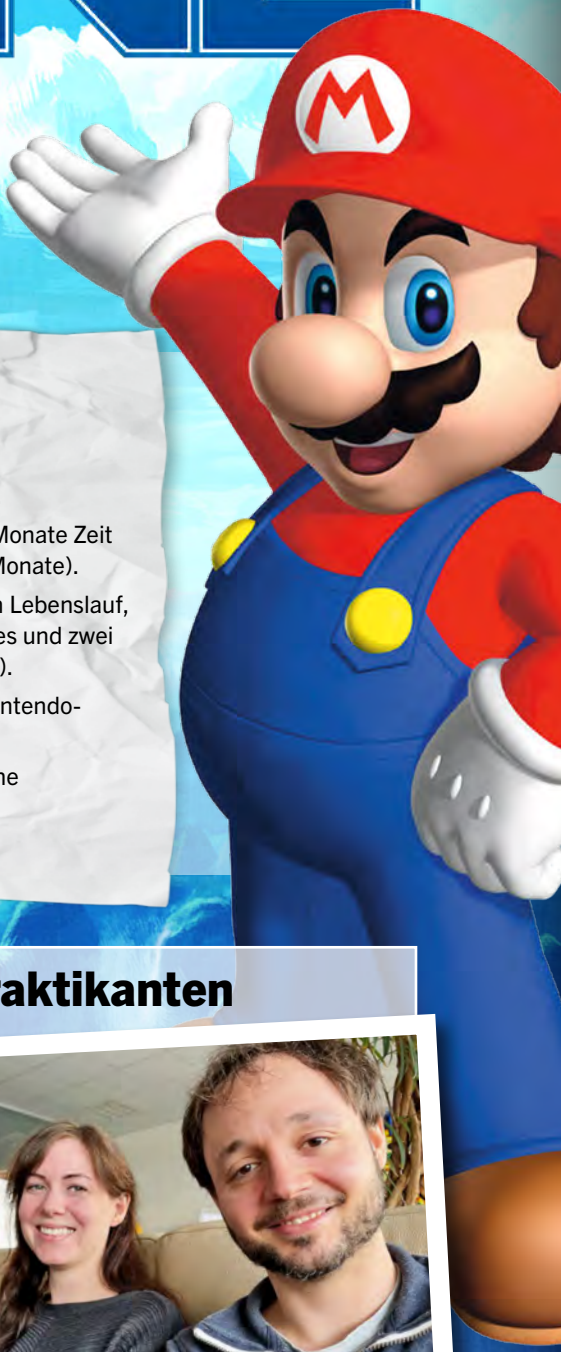
marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUTOBAHN POLICE SIMULATOR 2

NINTENDO SWITCH™ EDITION

Z-SOFTWARE

AEROSOFT

RELEASE: 24.02.2022

WWW.AEROSOFT.COM